

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

№4  
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Механоиды II: Война кланов

ОТЦЫ И ДЕТИ

## Gears of War

торжественное поднятие планки

## Star Wars: Empire at War

Дарт Вейдер на раздаче

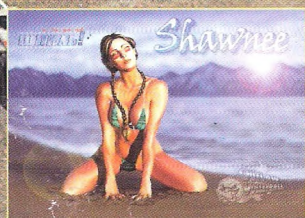
## Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2

ОНИ СОШЛИСЬ - НАЗГУЛЫ И ХОББИТЫ

### ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Alan Wake, Tom Clancy's Ghost Recon, Advanced Warfighter, Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown, Sensible Soccer, Neuro Huxley, Rat Hunter, Elveon, 25 to Life, Герои и Чудовища, Condemned: Criminal Origins, Razer Krait, Bazer, Tarantula, Гайдамаки, Gungrave, Silent Hill

### ПОСТЕРЫ



Подписной индекс — 23852





# Під Владою Якості

№1 у світі

Супер Мульти GSA-2166D

Функція Lightscribe · Підтримка всіх DVD та CD форматів · Швидкість запису: DVD±R 16x, DVD+R DL 8x · Зовнішній (Інтерфейс USB 2.0)

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 · <http://ua.lge.com>





Можно, конечно, первого апреля развлекаться и дурачиться как все. Но гораздо разумнее провести этот день с максимальной пользой. Вы только подумайте – следующая подобная возможность вам представится только через год. А умные люди давно поняли, что первого апреля можно говорить любую, самую отвратительную и обидную правду, признаваясь в самых ужасных гадостях, просто добавляя к своим словам два-три «ха-ха» (ну или пять-шесть, если всё совсем плохо). И всё пройдет на ура. Очень полезно, если вы давно собирались кому-то что-то рассказать, но не знали, как бы это сделать так, чтобы вам за это ничего не было.

Работает это примерно так: «Уважаемая ООН. У нас в подвале редакции, ха-ха, сидит дюжина нелегалов из Мексики и вручную фломастерами рисует весь тираж «Шпиля», ха-ха. Так мы экономим, ха-ха, на печати».

Или так: «Дорогая, я тут недавно стирал свои джинсы, ха-ха, и перед тем, как положить их в стиральную машинку, забыл проверить карманы, ха-ха. А в заднем кармане, ты представляешь, СОВЕРШЕННО СЛУЧАЙНО оказался твой любимый кот Мурзик. Правда смешно, ха-ха?».

Здесь же – два приложения, посвященные первому апреля (входит в стоимость журнала). Не спешите переворачивать страницу.

#### Приложение 1

Специально для этого знаменательного дня мы подготовили сводную таблицу по радиусу поражения различными предметами, чтобы вы смогли просчитать максимально безопасное расстояние \*:

Предмет	Радиус (в метрах)
Кирпич	3–4
Холодильник (при средней загрузке продуктами)	0,3
Слюна (при ругани громкостью до 45 Децибел)	2–3
Табельное оружие участкового	500
Грузовик, груженный шлакоблоком (с полным бензобаком)	220 000–300 000
Кусок рельса	3–4
Дрессированный медведь гризли	100–200
Двуручный меч	4

\* Редакция благодарит специальную команду катих-то людей – случайных прохожих – за помощь, оказанную при подготовке таблицы, и напоминает, что гипс лучше не мочить и не снимать по крайней мере два-три месяца.

#### Приложение 2

Сценарий отличного первоапрельского розыгрыша. Однако здесь нам понадобится ваша помощь. Не поленитесь выполнить его до конца – не пожалеете.

Итак – для начала найдите стену со свежей побелкой. Нашли?

Теперь плотно прислонитесь к ней спиной. Есть?

А теперь начинайте поступательные движения вверх-вниз. Сделали?

Ха-ха! А у вас спина фиолетовая!

(Нет, ну правда же, смешно – НА САМОМ ДЕЛЕ она у вас белая, поняли, да?)

## Эхо планеты

Игropanorama 2

## Girl of the Month

Фильм «Блад Рейн» 6

## MegaGame

Механоиды II: Война кланов 8

## Ждем-с!

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 12  
Alan Wake 14  
Gears of War 16  
Elveon 20  
Sensible Soccer 21  
Huxley 22

## Ждем-с: На излѐте!

Neuro 24

## To play or not to play

Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2 26  
Rat Hunter 30  
Star Wars: Empire at War 36  
Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown 40  
25 to Life 44  
Герои и Чудовища 46  
Condemned: Criminal Origins 48

## ЧуваАак!

Гайдамаки 50

## Железный BooM!

Razer Krait и Razer Tarantula 51

## П@утина

Не бей копытом 52

## Animania

Gungrave 54  
Новости 56

## Columbia Бразерс

Silent Hill 58  
Матадор 60

## Clubничка

«Шпиль!» за киберспорт! 53  
ДЖИНС Snow Show 62

## Outro

### P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

## «Шпиль!»

Выдается російською мовою; щомісячно: від травня 2001 р. № 4 (53), квітень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор О.О. Юревич

### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор М. Писаревський

Редактор О. Ліщук

Літературний редактор Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська

### Фотокореспондент

М. Смоляр

### Відділ реклами

А. Белих (notna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

### Відділ збуту

І. Краснополський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 17.03.2006.

Наклад 30 000 прим.

### Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк»

Зам. №06-3653

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕСОН

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53,

Тел./факс: (044) 501-9355

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано

рекламні матеріали фірм-виробників

та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,

www.gamespot.com, www.gamesville.com,

www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727



## Готичная осень

После долгого и упорного молчания Piranha Bytes с позволения и поддержки своего издателя в лице JoWood Productions наконец-то назвали очередную и, скорее всего, окончательную дату выхода Gothic 3. Сверхождаемый культовый ролевик всех времен и народов появится на прилавках магазинов в сентябре 2006 года. Русский релиз состоится немного позже. В общем, следите за анонсами.

## Покемон против Чебуратора

Корпорация SEGA в очередной раз решила оставить эксперименты по выращиванию боевых ежей-мутантов на азиатских консольных просторах и повернуть старый хлам. Результат превзошел все ожидания – PC и консоли нового поколения ожидают второе пришествие самого оригинального боевика 16-битного прошлого. Игра «RoboCop vs Terminator» («Робокоп против Терминатора») по мотивам бессмертных комиксов Френка Миллера, оказывается, уже больше года находится в разработке, да еще в обстановке строжайшей секретности. Ожидается солидная, как для консолей, графика, оригинальный движок с прикрученной физикой PhysX. Обещан огромный выбор оружия, все возможные

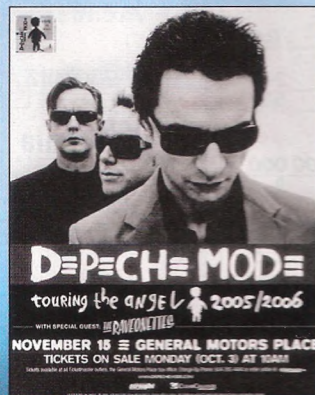


терминаторы в качестве врагов и аж три варианта концовки. Озвучивать Робокопа вызвался сам Питер Веллер (Peter Weller), некогда дважды сыгравший робота-полицейского Алекса Мерфи в одноименном фильме. Первые скриншоты игры должны появиться в первый день второго квартала этого года.

## Depeche Sims

Группа Depeche Mode отныне работает на Electronic Arts. Ветераны стиля «new wave»

подсели на... The Sims. В грядущем add-on'e Sims 2: Open For Business будет играть хит



Suffer Well из альбома Playing Angel. Эка невидаль, песня в игре, – скажете вы, и будете совершенно неправы. Фишка в том, что Depeche Mode записали ее на simlish'e – языке симсов. И теперь это забавное мычание (в основу которого, кроме прочего, положен украинский язык) станет главной темой игры, будет крутиться по радио и ТВ. От такого сотрудничества «прутся» и музыканты, и EA'шники, а игрокам придется последовать их примеру.





# Delfics®

комп'ютери

## Рішення для всієї родини

Збагатіть своє сімейне життя — відкрийте нові можливості за допомогою ПК Delfics® DTS на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT.

**3190  
грн.**

### ПК Delfics® DTS

На базі процесора Intel® Pentium® 4 630 з технологією HT 3.0 GHz/2 MB cache/800 MHz FSB

- Материнська плата Foxconn на базі Intel® 915PL
- Оперативна пам'ять DDR 512 MB PC3200 (Brand)
- Жорсткий диск 160 GB SATAII (Samsung)
- Відеоадаптер ATI Radeon X700 128 MB/128 bit/DVI/PCI-E (Sapphire)
- Дисковод FDD 3.5" • Оптичний привід DVD-RW/+RW • Корпус Foxconn 350 W

### Кожному покупцю акційного ПК Delfics® DTS UPS у подарунок!

Купуючи акційний ПК Delfics® DTS, Ви отримуєте джерело безперервного живлення зі стабілізатором напруги Apollo 1040E Back Pro (400 VA) у подарунок!

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті [www.gigabyte.com.ua](http://www.gigabyte.com.ua)

Отримай GigaCard у київських салонах-магазинах «ГігаБайт» та купуй неакційні товари зі **ЗНИЖКОЮ** від **3% до 5%** подробити у магазинах «ГігаБайт»

### Повний асортимент продукції дивись у мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»

#### КИЇВ

- ✉ вул. Велика Житомирська, 6  
☎ (044) 279-22-15, 279-86-43
- ✉ пр. Маяковського, 10  
☎ (044) 515-84-75, 536-09-23
- ✉ пр. Московський, 16  
☎ (044) 501-03-18, 419-81-88
- ✉ вул. Тимошенко, 21  
☎ (044) 426-17-02, 426-14-31
- ✉ Відділ оптичних продажів  
вул. Філатова 1/22  
☎ тел. 528-83-30, 501-60-42

- ✉ вул. Декабристів, 9  
☎ (044) 562-66-99

#### БІЛА ЦЕРКВА

- ✉ б-р Перемоги, 99  
☎ (04463) 4-49-35, 4-47-52

#### ЖИТОМИР

- ✉ Старий бульвар, 2  
(В. Бердичівська, 26)  
☎ (0412) 42-16-16, 34-44-90

- ✉ пров. Вацківський, 3  
☎ (0412) 41-27-53

#### КИРОВОГРАД

- ✉ вул. Преображенська, 3а  
☎ (0522) 35-17-67

#### КРЕМЕНЧУК

- ✉ вул. Жовтнева, 37/18  
☎ (0536) 79-99-98, 79-13-66

#### СІМФЕРОПОЛЬ

- ✉ вул. Гоголя, 15  
☎ (0652) 51-01-68, 51-01-67

#### ЧЕРНІГІВ

- ✉ вул. Мстиславська, 33  
☎ (04622) 7-47-07



Логотип Delfics — товарний знак ТОВ «Комп'юс-Сервіс» та ТОВ «Комп'юс Трейд».  
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium є товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.

**КРЕДИТ  
НА 1 РІК  
ПІД 0%**

Гарантія на ПК Delfics® — 3 роки. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

\* Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурації. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.  
\*\* Термін дії акції з 1 по 30 квітня 2006 року. Акція дійсна у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт».  
Подарунком вважається придбання товару за 1 гривню.





## Это уже третий X, man!

Скоро месяц май, и на экранах кинотеатров появится третья часть развеселой киношки о приключениях радиоактивных людей, помеченных буквой «X». А вместе с фильмом выйдет и игра по его мотивам для всех платформ, включая мобильные. Разумеется, X-men 3 – убойный action с элементами RPG, объясняющий все непонятки фильма. На этот раз на экранах мониторов второй «запасной» состав – Nightcrawler, Iceman, Colossus. Однако и старые знакомые, среди ко-

торых неизменно присутствует всенародный любимец Wolverine, продолжат рвать и метать.

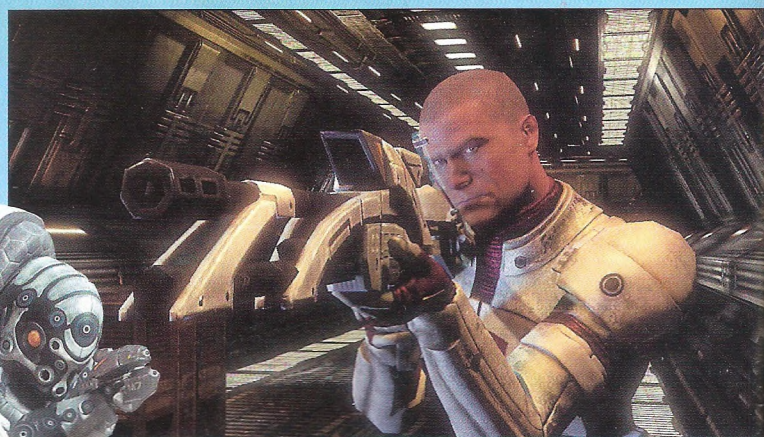
Что кроется за фразами типа «невероятная графика», «полный контроль над персонажем» и им подобными – узнаем уже совсем скоро.

## Весь Эффект – ограниченным массам

Вместо того чтобы прилежно клепать обещающий Dragon Age – эксклюзивную RPG для PC, компания BioWare так и норовит забраться в консольные дебри и срубить на этом побольше зеленой капусты. Совсем недавно был анонсирован очередной эксклюзив, снова



action-RPG, но на сей раз для Xbox 360 – футуристический ролевик Mass Effect, самым наглым образом похожий на Knights of the Old Republic, как визуально, так и по стилю геймплея. Живая вселенная образца 23 века,



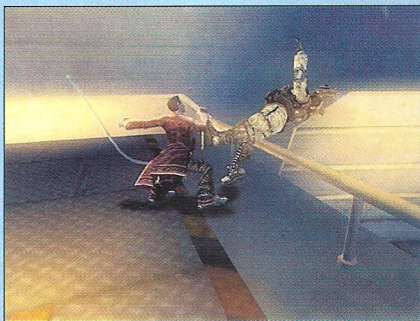
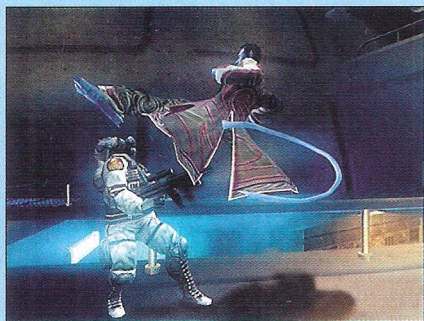
а в ней – главный герой со своим верным космическим кораблем. Отличительная черта Mass Effect – постоянно обновляемый сюжет: игроки смогут регулярно выкачивать новые миссии, продолжающие сюжетную линию, и так будет длиться, пока разработчикам не надоест. Подробности на [www.masseffect.bioware.com](http://www.masseffect.bioware.com), хотя смотреть там все

равно нечего, прям не BioWare, а сплошное расстройство.

## Figout III

По последним данным, которые будут оглашены в первый день второго месяца весны, Fallout III останется су-

ществовать только в воображении игроков. Маркетологи Bethesda Softworks пришли к выводу, что культовый бренд покойной Black Isle Studios морально устарел и окончательно потерял былую привлекательность для широких масс поклонников RPG. Итог крайне неутешительный, а результат неутешителен вдвойне – авторские права на «Фолл» продолжают бесцельно пылиться и разлагаться в закромах Bethesda. А если третья часть пост-ядерной RPG и случайно выйдет в свет, то ничего хорошего игрокам она не принесет – игра станет безжалостным экспериментом по апробации новых идей для The Elder Scrolls V.





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

# ЖЕСТЬ

ПЕКЛА НЕМАЄ,  
КРІМ ТОГО, ЩО ПОРУЧ



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені  
© 2006 Avalon Style Entertainment. Всі права захищені  
© 2006 Arnold and Gregor Production. Всі права захищені  
Silent Storm ®. © 2001-2006 Nival Interactive. Всі права захищені  
Silent Storm ® — зареєстрований Nival Interactive.





# МИСС «ШПИЛФ!» апрель

ВАМПИРАМ СТРОГО  
НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ  
ПОСЕЩАТЬ  
КИНОТЕАТРЫ  
С 23-ГО МАРТА





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## ЗВІЗДНІЕ ВОЛКИ 2



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені

© 2005 X-BOW SOFTWARE.  
Всі права захищені



**Название:** Механоиды II: Война кланов

**Разработчик:** SKYRIVER Studios

**Издатель:** 1C

**Жанр:** action/simulator/RPG

**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.aim2.ru](http://www.aim2.ru)

**ОЦЕНКА:** 11+

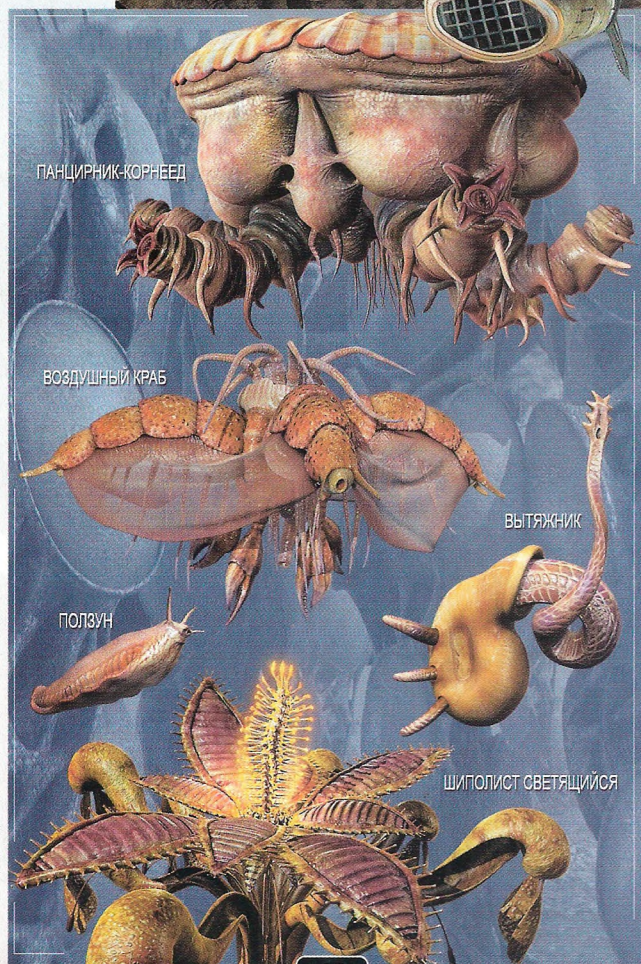
**Графика:** 10

**Геймплей:** 11

**Управление:** 10

**Звук:** 9

**Сюжет/концепция:** 11



Почему-то большинство сценаристов, писателей и прочей братии, в былые времена усердно мавших бумагу, а ныне усердно топчущих клавиши компьютерной техники, усиленно наделяют машины человеческими качествами. Особенно в этом преуспели японские аниматоры, хотя это тема отдельной беседы и даже не со мной, а с маэстро отаку, ака So-va. Впрочем, можно и отделаться стандартными примерами вроде Робокота, Терминатора или персонажей мультика «Роботы», не залезая в дебри кинематографа. А вот действительно показать мир глазами разумной машины, обыграть решения и стремления расчетливого ИИ, лишенного чувств, абсолютно практичного, непреклонного, — такое не многим было под силу. А уж посвятить этому целую

игру, интересую и необычную, — такое, и вправду, нужно уметь. И сумели это не мастера жанра, а веселые и находчивые русские программисты из SKYRIVER Studios, что в славном городе Самаре. Речь идет о проекте «Механоиды», на Западе известном как A.I.M. — Artificial Intelligence Minds. К слову, такое резкое переименование связано с действующими на забугорных рынках ограничением — чтобы впускать что-либо с названием «Mech-чего-то-там», необходимо получить весьма дорогостоящую лицензию.

Мир планеты Полигона, созданный стараниями SKYRIVER, не отличался особой изысканностью, богатством флоры и красотой пейзажей, зато динамически изменялся в зависимости от выбора игрока и результатов его деятельности. Хотя на фоне такого монстра, как «Космические рейнджеры II», весь



PC

PS2  
PlayStation 2

спектр возможностей «Механоидов» выглядел более чем скромно, это ничуть не сказывалось на игровом процессе. Геймплей являлся набором крайностей и варьировался от бешеной стрельбы до унылого лазания по горам, граничащего с легким раздражением и скукой. И все же игра вызывала больше позитивных, чем негативных впечатлений. Окрыленные успехом, разработчики принялись стряпать продолжение. И вторая часть под названием «Механоиды II: Война кланов» появилась почти через год с момента выхода оригинальной игры.

Как и раньше, действие происходит в мире Полигона спустя много времени после завершения событий первой части. Уже исчез контроль Супера, и механоидам стали доступны новые сектора и новые возможности. После Реформации – процесса, к которому, по мнению Считающих, приложил силы сам Наблюдатель, – механоиды изменились. Многие старые кланы исчезли. Ушли в небытие их простые и абстрактные цели в виде битв на арене или поднятия рейтинга. Механоиды встали на путь эволюции, и, как и прежде, вместе с разумными машинами изменился весь окружающий мир.

Возникли новые кланы с механоидами пятого поколения во главе. Теперь это уже были крупные формирования механоидов с четкой стратегией, хорошо организованные и ориентированные на достижение одной глобальной цели. В скором времени различные интересы привели к масштабным войнам, которые велась уже не ради абстрактного рейтинга или иллюзии превосходства,

а для тотального уничтожения противника. Возможность контролировать ресурсы позволила более сильным кланам уничтожить или изгнать слабые, действуя не только военным, но и экономическим путем.

Настал своеобразный паритет, никто не мог изменить ситуацию в свою пользу. Так продолжалось очень долго и могло продолжаться и далее, если бы Считающие – один из немногих сохранившихся с прошлых времен кланов – не нашли выход из сложившейся ситуации. Чтобы подлить масла в огонь и сдвинуть процесс с мертвой точки, они занялись поиском того, кто сможет найти и вернуть в мир Полигона самого первого механоида пятого поколения. Вскоре и подходящий кандидат отыскался. Им оказался один из лидеров клана, недавно проигравшего войну. Для него это задание стало возможностью снова оказаться в деле.

Каждый механический умник имел на своем жестком диске пометку о первом механоиде пятого поколения – идеальном воине, в одиночку способном истреблять целые кланы (чем он, собственно, и занимался всю первую часть игры). Однако никто не знал, что с ним произошло и где его нужно искать. Считающие с помощью каких-то своих хитроумных методов выяснили, что его можно отыскать и вернуть обратно, чего до сих пор сделать было нельзя. Бывший глава уничтоженного клана получил все необходимые данные, приступил к выполнению миссии, с которой в скором времени ус-



ОБЪЕДИНЕНИЕ  
ГЛАВЫ: 4  
К ВОЙНЫМ ТАЯ АЗКОП ПЕРВОЕ: 2  
К ВОЙНЫМ НАЗ СКАЛЫ ПЕРВОЕ: 1  
НАБЛЮДАТЕЛЬ: ПЕРВОЕ: 1  
МАТЕР: 2/3  
ПРЕДПОСЛАВКА: 2/3  
ПЕРВЫЙ: 2/3

Одна из последних разработок Супера. При создании этого глайдера были использованы усовершенствованные конструктивные элементы от глайдера «Феникс», а система стабилизации движения подвела то, что успешно применялась на «Моем суды». Благодаря этому корпус получился компактным, с отличными для своего класса аэродинамическими показателями, выдерживающей управляемость и высокой прочностью.

Несмотря на то, что у него, как и у системы стабилизации, инерционные замедлители и активаторы, хорошо защищены массивными бронированными. В целом, глайдер можно назвать лучшим в своем классе. Из недостатков можно отметить лишь, небольшой объем грузоподъемности, довольно высокую стоимость, однако это не проблема для тех бойцов, кто стремится использовать самую лучшую технику.

пешно справился – первый из механоидов пятого поколения снова появился на Полигоне...

Но это сказочка пост-ядерного века, известная всем поклонникам игры, а развитие простого (с человеческой точки зрения) сюжета о еще одном вознесении самого удачливого из механоидов – ее прямое продолжение. Кстати, в первой части – в зависимости от выбора игрока – механоид пятого поколения либо улетал к звездам, либо оставался на Полигоне. Вот тут-то и возникает серьезный вопрос: если он так улетел, то каким образом он сумел вернуться обратно? Но об этом разработчики деликатно не упомянули. В общем, сюжетная завязка – весьма крупномасштабная липа.

Итак, ближе к делу. Даже визуально прогресс налицо, хотя участи первой части избежать не удалось – мелкие недоработки мало-помалу подтачивают позитивные ощущения. Хорошо, что квалификация программистов все же оказалась выше уровня багов в игре. Модифицированный движок «Механоидов» демонстрирует вполне достойное качество картинки

и неплохую физическую модель. Графика улучшилась повсеместно, особенно это хорошо заметно на примере воды и буйной растительности. Даже унылые скалы теперь не кажутся такими однообразными. Ландшафты неоднородны – в пустыне встречаются островки зелени, на реках можно наблюдать россыпи экзотических цветов, причудливые грибы и хвощи на болотах и так далее. Пейзажи почти на все сто статичны, но временами попадаются сюрпризы в виде военных машин в разрушенном секторе.

Игровая механика изменилась самым интересным образом. Произошло номинальное деление на три класса по типу используемого глайдера: воины, торговцы, курьеры. Такое деление чисто условное и, похоже, влияет только на набор оборудования, получаемого в начале игры, и ни на что более.

Глайдер, грубо говоря, является не чем иным, как корпусом механоида, и может быть заменен в любой момент, в то время как в первой части новый «кузов» покупался всерьез и надолго.





Боевые глайдеры отличаются повышенной прочностью и устойчивостью, торговые модели крайне неповоротливы, а курьерские глайдеры способны пересечь весь сектор в считанные минуты, лететь быстрее ветра, лишь иногда касаясь земли.

Для глайдеров, оружия и всего прочего, за исключением разве что специального оборудования, доступна возможность модернизации. То есть можно пожертвовать маневренностью в пользу грузоподъемности, повысить скорость за счет прочности и так далее. Это позволяет не задумываясь менять глайдер в зависимости от ситуации и текущего задания. Во многих секторах немодифицированные модели стоят одинаково или почти одинаково, есть в наличии на всех базах, что позволяет на лету производить модернизацию. К сожалению, персонального «гаража» не предусмотрено, так что устроить склад всего необходимого на все случаи жизни нельзя.

Вопрос тюнинга тоже крайне интересен. Характеристики глайдеров изменились, а заодно расширился и список доступных вспомогательных устройств. И запихать их все вряд ли получится – непомерная жадность непременно отрицательно скажется на ходовых качествах. Появилось

немало «гуманного» оружия, разработанного специально для механоидов-пацифистов. Пушки, основанные на гравитации или статическом поле, временно обездвиживают или отбрасывают противника, тем самым давая возможность удрать или как следует прицелиться кластерной ракетой ☺.

Другое неоспоримое нововведение в мире Полигона – упрощение визового режима и таможенного контроля при переходе между секторами. Теперь за умеренную плату можно посетить почти любой сектор уже на ранних стадиях игры. И никто не запрещает подсобирать денюжку, смотаться «за бугор», купить все самое мощное, а затем вернуться и в одиночку валить противников пачками в других секторах. Единственный товар, конфискуемый перед самым Тоннелем перехода – механоиды, ведь в таком случае процесс покорения Полигона был бы уж слишком простым.

Самый основной шаг вперед и в сторону по сравнению с предыдущей игрой – система кланов, возможность создания собственного клана и управления им, захвата построек и экономические разборки с конкурентами.

Главное – начать с умом, а далее подопечные, расплодившись как кролики, смогут и сами успешно противостоять вражеским нападкам. В любом случае в начале

приходится играть от обо-

их, постепенно наращивая военную и торговую мощь. Теперь игрок – уже не просто герой-одиночка, он вожак, направляющий стадо электронных болванов в атаку. Да, возможность создать свой отряд и коллективно чинить расправу над неприятелем есть, и это здорово облегчает жизнь, хоть и режим командования тактической группой крайне неудобен и недоработан. Зато теперь можно наброситься в пятером на одного. Да, это совсем не честно, зато эффективно, а большего, в общем-то, и не требуется.

Искусственный интеллект стал на порядок сообразительней, особенно по сравнению с первой частью. Механоиды научились толково пользоваться невидимостью, некоторые даже засады устраивают, умело пользуются тяжелым вооружением, а также вовремя пытаются бежать с поля боя. Противники не возрождаются где попало, введенный до Переноса противник больше никогда не появится. Сложность противников растет не от крутизны глайдера и оружия игрока (как это было в Ex Machina), а от сектора к сектору, причем баланс сил по регионам изменился.

Однако при всех положительных изменениях тупить механоиды отнюдь не разучились. На крутых поворотах у стен можно увидеть скопления торговцев, тупо тыкаю-

щихся в стены. Аналогичные картины можно наблюдать и в любом изобилующем скалами секторе. Упершись «рогом» в стену, мехи не реагируют на стрельбу, даже получив критические повреждения.

Несмотря на вышеперечисленные недостатки и обилие багов, «Механоиды II: Война кланов» с легкостью и без вариантов уделывает последний громкий проект подобного рода – Ex Machina. Преображенный мир Полигона живет своей жизнью, и игрок является лишь частичкой, от которой, правда, многое зависит, в то время как в Ex Machina сам мир меняется с развитием игрока (к примеру, он нашел мощную пушку, бац – у противников тоже неизвестно откуда появились мощные пушки). AI в Ex Machina тоже намного слабее, задания – скучнее, а такая неприглядная «начинка» сводит на нет все визуальные достоинства игры.

Коллектив SKYRIVER сумел развить все свои идеи в правильном направлении, да еще и с учетом пожеланий игроков. Главное достоинство игры – абсолютно полная свобода действий, а такое встречается ох как не часто. Спросите любого поклонника Elite, и он подтвердит, что свобода действий и выбора – это самое важное.

Алексей Лещук  
и его Злобная Личина

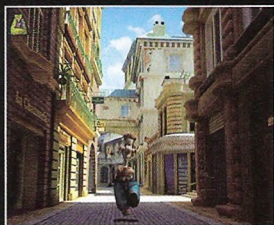




Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.



© 2006 О. Корастелева. Всі права захищені.



Название игры: Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Разработчик: Red Storm Entertainment / GRIN (для PC)

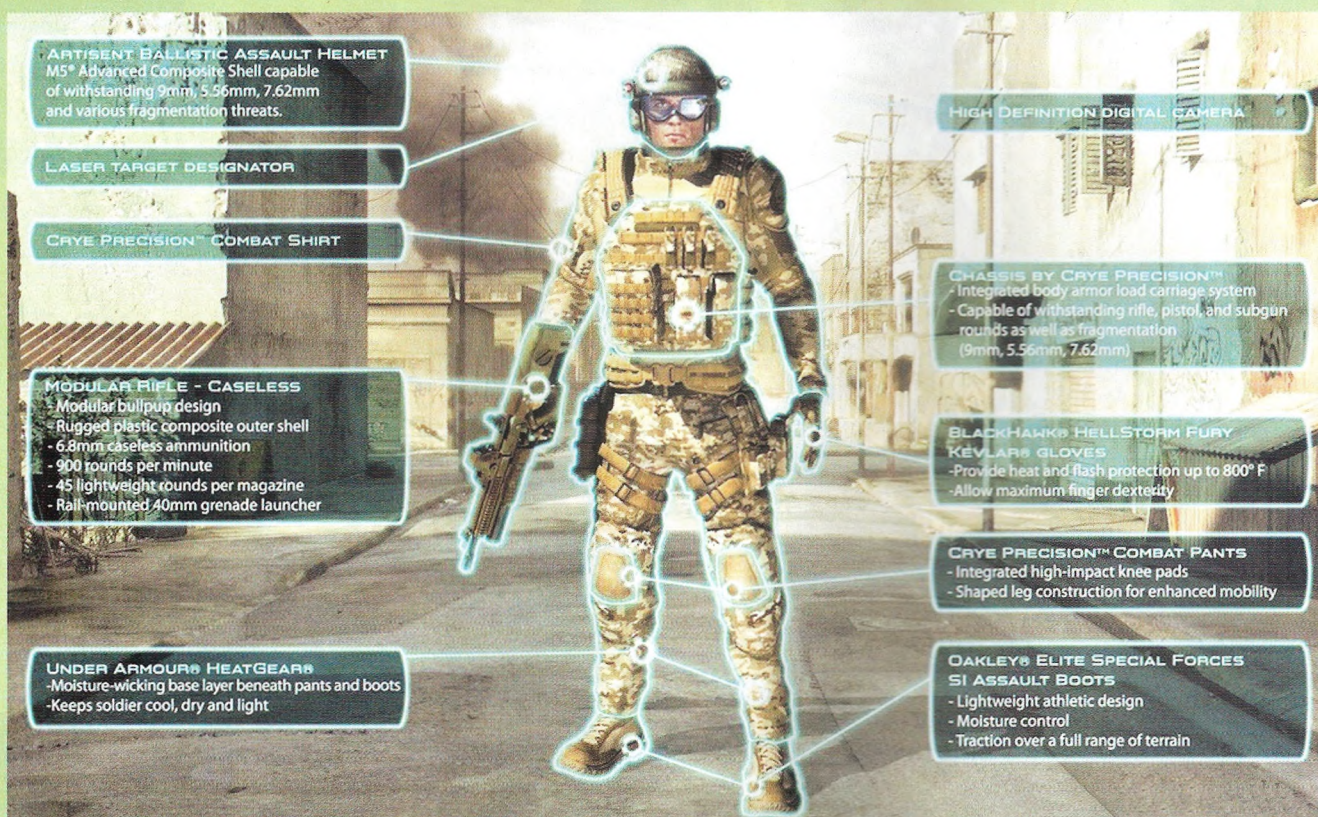
Издатель: «Руссобит-М Украина»/GFI

Жанр: тактический шутер

Дата выхода: на PC - не ранее мая 2006 года

Официальный сайт: [www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3](http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3)

# Однажды в Мексике: спецназ под острым соусом!



## Вот где собака порылась...

Спецназ – дело тонкое, но маловариативное. Поэтому придумать нечто новое о военных и впаять его в книгу, фильм или игру в надежде сотворить шедевр остается сложной задачей. Гордый гений народного Кобзаря Америки Тома Клэнси в который раз попытался опровергнуть это суждение в третьей части проекта **Ghost Recon** – умеренной по сложности тактической игрушке, которая вместе с сериалами *Rainbow Six* и *Splinter Cell* прославляет

имя дядюшки Тома вместе с именем американского спецназа.

На сей раз авторы заботили такую сюжетную закуску: в недалеком будущем на очередных посиделках глав государств в Мехико-сити происходит маленький казус – банда террористов (если в конце окажется, что их глава – опять русский Ванька, то я на них обижусь) посягают на президента США. А еще, налившись палёной текилы, мажохы хотят устроить фейерверк из государственных ядерных пепелов! В составе милого и пу-

шистого отряда спецназовцев нам и предстоит разгрести всю эту кучу мусора, в которую превратили город международные преступники.

## Лепота!

Единственное, что радует рядом с таким оригинальным сюжетом – это обещанная сочность военных действий, которая здорово сыграет на руку атмосфере в мультиплеерных потасовках. Деморолки показывают, что бои в городских джунглях обещают быть весьма осмысленными и эффектными.

Разумеется, большая ставка сделана на графику (скрины и правда отменные). Технологичность игры интригует: сбалансированное оружие (включая пушки для ленивых) и уникальная (не то слово...) система спутникового наблюдения (гордость авторов) и удаленного координирования действий готовится внести немалую лепту в пропаганду спецвойск США. Кстати, вмонтированная в шлем видеосистема (перечисление игр, где она уже использовалась, займет полстраницы) при правильной балансиров-



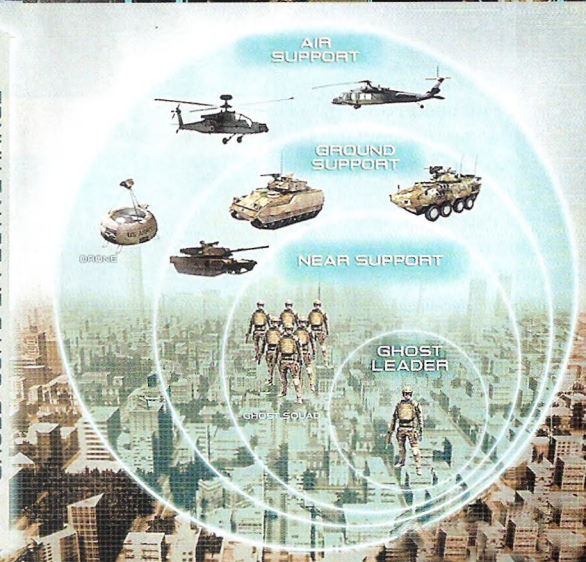
## STRATEGIC ADVANTAGES OF CROSS-COM



MR-C

AMMUNITION: 6.8MM  
CAPACITY: 45 ROUNDS  
NATION OF ORIGIN: U.S.

CROSS-COM'S EFFECTIVE RANGE



не сможет и впрямь послужить неплохим тактическим стерженьком игры. Да и управление, судя по серьезности подхода к заточке под PC, обещает быть удобным.

А знаете? Мне верится, что проект получится вполне достойным. Ведь реакция игроков на предыдущий сугубо консольный Ghost Recon 2 была крайне негативной. А это, поверьте, действенный метод заставить девелопера почесать репу и принять меры

(ёж — птица гордая: пока не пнешь, не полетит!) Тот же самый девайс чесать потом придется нам: ориентация игрушки на приставку Xbox 360 намекает на немаленькие системные требования.

### Вывод отряда из зоны

Не знаю, как в Америке, но у нас об этой игре вряд ли будут слагать легенды в стихах: так уж повелось, что из свежих творений на основе работ Тома Клэнси ни один сюжет не смог пронять до мурашек отечественного игрока. Поэтому не стоит полагать, что этот проект из кузницы американского спецназосимостроения удивит нас свежей идеей. Но причины ждать игру имеются: дерзкая и живая графика, горячая технологичность игры, которые в симбиозе с мультиплеерными баталиями не позволят игре получить прямо на зеркальную поверхность диска наклейку «непотріб».

Ждем? Почему бы и нет!

Со специальным репортажем  
из Ме-хи-хи-ко-сити  
—Napalm—



**Название игры:** Alan Wake

**Разработчик:** Remedy Entertainment

**Издатель:** Remedy Entertainment

**Жанр:** психологический триллер, интерактивный киноэкшен

**Минимальные системные требования:** ☹ ☹ ☹

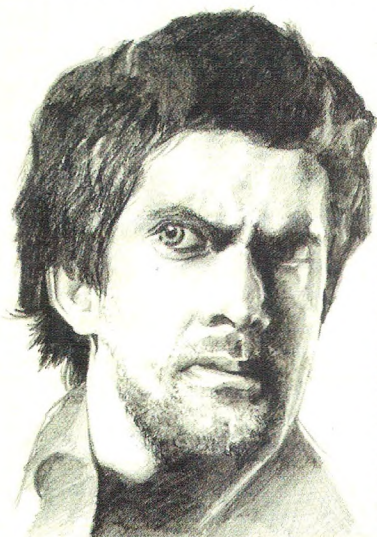
**Дата выхода:** «как только, так сразу», ориентировочно – конец 2006 – 2007 год

**Официальный сайт:** [www.alanwake.com](http://www.alanwake.com)

ИА «Превед!» сообщает: многойцевые близнецы Макс и Алан чувствуют себя хорошо, и шлют привет донору лица Сэму Лейку



# I'm Your Nightmare!



**В**ам не надоело тратить свою драгоценную жизнь на бессмысленные игры и ждать чего-то особенного? Ведь хотя хиты и выходят очень редко, но запоминаются они надолго. Об одном из шокирующих проектов и пойдет сегодня речь.

Е3 – как много в этом звуке... Все основные резонансные игры обязательно проходят через этап, который называется «похвастаться на Е3». Remedy решили, что хвастаться новым проектом на Е3 будет лично Сэм Лейк (да-да, тот самый, ставший фирменным лицом Макса Пэйна – любимого ребенка Remedy). Он-то в мае прошлого года и поведал восторженной публике о новом проекте, имеющем, между прочим, мало общего с легендарной серией Max Payne. Имя проекту – Alan Wake.

Все западные ведущие издания рвут на себе майки и в

один голос причитают о невиданности и дивной оригинальности игры, о кропотливом отношении к делу и о внимании к мелочам. Наученные горьким опытом игровых разочарований мы могли бы только недоверчиво хмыкнуть. Но я бы этого делать не стал. Ведь создатели Макса не могут, не имеют права подвести! Они уже доказали миру, что могут творить чудеса. Max Payne-2 и сегодня показывает большинству игр, какими качествами должен обладать хит. Даже графика этой игры смотрится сегодня ровно и приятно. Вы только представьте, чему за годы, прошедшие после выхода MP-2, научились эти ребята! Я уверен, многому! И ролик, демонстрирующий графические особенности игры, – яркое подтверждение тому, что работа ведется с упорством и легкостью бармена-профи, творящего очередной коктейль-шедевр, смешивая уве-

ренной рукой все ингредиенты в единое авторское творение.

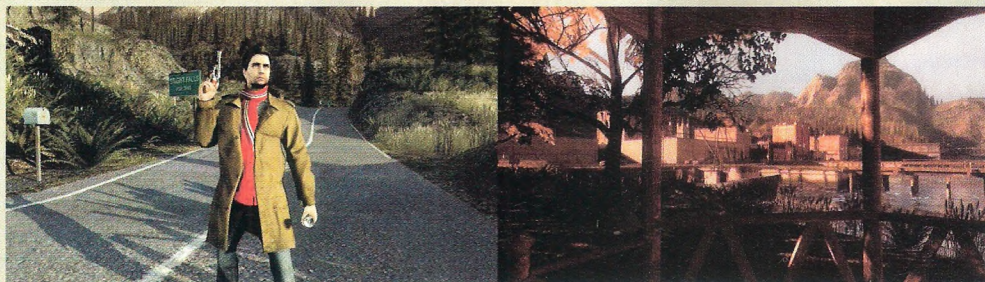
Начнем с графики как одной из причин всемирного шока. Можно было бы подумать, что скриншоты с умопомрачительными пейзажами – это чистой воды провокация, если бы не тот факт, что игра рассчитана не только на ПК, но и на приставки нового поколения. А мы с вами уже неоднократно читали, что все новые платформы будут предоставлять возможности необычайной фотореалистичности, поэтому у Alan Wake есть все шансы стать восьмым графическим чудом света. И только ради этого, я думаю, стоит достать из закровов родины накопленные на очередной апгрэйд деньги и подготовиться к приходу мощной игры для мощных компьютеров. А тому факту, что на Е3 презентация проекта проходила под крылышком компании ATI, могут возразовать те игроки, которых огорчали выходы

игр, заточенных только под GeForce.

В игре нас будут удивлять: продуманная смена дня и ночи (чтобы неповторимо передать свет, разрабатывается целая технология), восходы солнца и сумерки, леса, где каждое дерево, да и вообще каждый элемент мира, а особенно физика (сейчас ловкая физика – признак хорошего тона) – всё проработано до малейших деталей! А как вам такой факт: положение звезд на небе просчитывается и приводится в соответствие с реальным небосводом Вашингтона! Да ведь это же будет поистине эмулятор планетария, полнейшая симуляция мира – новая реальность, от которой будет еще сложнее оторваться, чем от лучших игровых миров современности – WoW и LineAge. А как же наш, реальный мир?..

Герой будет искать ответы и разгадки тайн в огромных пространствах, как в GTA. А это намек на то, что в игре, возможно, будут задействованы транспортные средства.

Теперь посмотрите-ка на будущего героя. Чем-то ведь он тоже похож на Макса Пэйна? Или это сказывается ассоциативность? Неужели для его создания использована внешность какого-то из родственников Сэма Лейка? Семейный





подряд, однако. Шутки шутками, а выглядит персонаж качественно и реалистично.

Теперь о сюжете: это раньше адвенчура была «бродилкой-пыхтелкой». Теперь куда ни глянь в адвенчурах проявляются элементы, а то и целые глыбы убойного геймплея, action продолжает свое победное шествие.

Итак, в некотором царстве, в некотором государстве, в городе Вашингтон жил да был писатель, который сочинял статьи в игровые журналы... Хе-хе, на самом деле, Алан Вэйк – специалист по мистике, триллерам, ужастикам и страшилкам. Помните фантастическое произведение, где кошмары материализовались, а спастись можно было только спрятавшись под одеялом («Я в домике, ку-ку!»)? Вот и здесь дописался человек до такой степени, что по ночам у него в больших количествах начинаются зрительные, звуковые и «смысловые» галлюцинации. Причем видения это или реальность – понять сложно.

А теперь серьезно: в игре MP-2 трудно было не ужасаться видениям, которые преследовали загнанного полицейского, и их эффектной проработке. Сомневаться в том, что новая игра сможет напугать, я бы не стал. Демонические существа и призраки – это еще не самые страшные враги, с которыми придется бороться Алану. Страшнее будет тот факт, что кошмары, описанные им в его же книгах, начинают оживать. С одной стороны, кому, как не автору, знать, как можно победить своё же детище! А с другой – кто сказал, что это именно его творение? Кто сказал, что это зло – легкий противник? Да уж, атмосфера ожидается просто неопишущая! Тем более что в умелых руках идея слияния реальности с потусторонним миром и бредом может быть воплощена на «отлично».

И здесь Алан Вэйк будет схож с Генри и Хизер из Silent Hill. Однако не ждите очередного Silent Hill – его умеет правильно приготовить и подать к столу только Konami, все остальные могут лишь сделать что-то похожее, но передать атмосферу не нужно и пытаться,



лучше идти своим путем. К тому же у Remedy на плечах свой отлично варящий котелок.

Есть, правда, один вопрос, который не дает продвинутому уму покоя. Если новая игра будет эдаким стилизованным, неповторимым коктейлем, то каким же будет управление и геймплей? Миссии-то, я думаю, никуда не денутся, а вот остальное? Здесь кроется такое количество подводных камней, что с честью обойти их сможет не каждый, но в числе способ-

ных на подвиг я бы как раз и назвал команду «Ремеди».

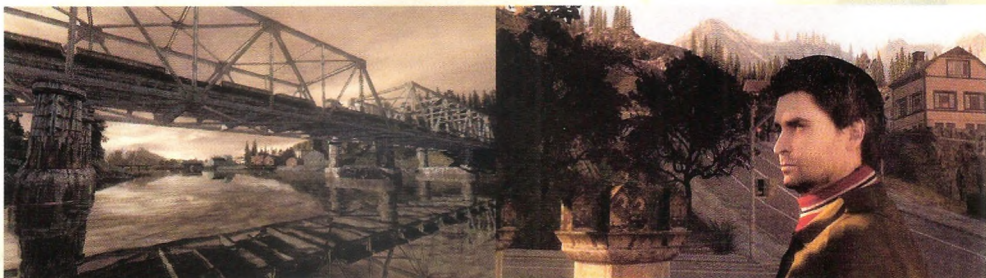
Теперь о звуке: реалистичность альтернативного мира невозможна без качественного озвучивания проекта. Что там у нас было в MP-2? Великолепный звук и музыка! Саундтрек к игре от Poets of the Fall я считаю самым лучшим саундтреком к играм. Уж не обижайтесь ☺. Остается только терпеливо ждать, кого же на этот раз привлекут к шедеву создатели игры?

Среди проскальзывающей информации светится намек на то, что идея использования комиксовых вставок для повествования о сюжете, органично вписавшаяся в игру «Макс Пейн», может использоваться и в новом проекте. А вот и зря! Разработчик во второй части не сильно изменил игру, что говорит о наследовании приемов и идей. Другими словами, мало того, что игра все равно будет чем-то напоминать нам о прошлом хите, так еще и идея комиксов пропитает ее суть духом вторичности.

Однако разработчики утверждают, что игра будет очень отличаться от своего предшественника. И это правильно: незачем клонировать образы – во второй части было сказано ВСЁ, и добавлять ничего не нужно. Поэтому «Алан Вэйк» будет совсем иным: не таким динамичным, более спокойным (если так можно сказать об игре с элементами хоррора) и дающим возможность вжиться в игровой мир. Игра пока что позиционируется как теленовелла (я уже говорил, что уважаю кинематографические игры), а это значит, что при удачном старте новой игры нам предложат еще не одну серию Alan Wake. Кроме того, уклон в сторону схожести с такими титанами, как GTA и Silent Hill, обещает весьма оригинальный адвенчушно-динамичный и жизнеспособный гибрид стилей.

Будет ли точка пересечения триады игр MP-2, Silent Hill и GTA находится где-то посередине или же за пределами общих точек касания – покажет время. Но если эксперимент со стилями в «Фаренгейте» удался, то неизвестно, чем закончится такое кашеварство в данном случае. Ах, о чем это я?! Ведь это же Remedy! Всё будет сделано в лучшем виде!

Денис «Naralm» Якушенко





GEARS OF WAR



Название игры: Gears of War

Жанр: FPS

Издатель: Microsoft

Разработчик: Epic Games

Дата выхода: 4 квартал 2006 года

Сайт игры: [www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)

# Не Unreal единым

Помоги мне! Я – мишень,  
Я – живая мишень,  
Я – безликая тень.

Но и Ты Сам  
Стал целью нам!

Рок-группа Amatory, «Глубоко внутри»

Эта игра не пытается очаровать игрока какой-то одной сугубо уникальной черточкой. Она призвана определить новый эталон качества консольных FPS. Причем разработ-

чики из Epic Games утверждают, что установят планку так высоко, что еще долго никому не удастся к ней даже приблизиться. Встречайте! Gears of War. Не название – песня. Режет внутренний слух, но с языка слетает, как единое целое.



## Подземные твари

Идеологическую подоплеку игры решено было сочинить по классическим законам научной фантастики, которую в промежутке между изучением «Колбика» и «Эммануэль» читал каждый: межгалактические перелеты, колония на одной из отдаленных планет, злобные инопланетяне, мощные лазерные пушки и тяжеловооруженная космическая пехота. Тема известная, но в Gears of War выразившаяся более-менее оригинальным способом.

Как обычно, история начинается с того, что земляне научились летать к другим планетам за пределами Солнечной системы. События игры разворачиваются на одной из колонизированных планет под названием Сера (Sera), структура, природа и климатические условия которой во многом схожи с земными. За многие годы жизни людям удалось не только сформировать полноценное общество с разделением по территориальному и государственному признакам, но и достичь немалых высот в развитии культуры, науки и техники. Долгое время люди жили в мире и согласии, пока в какой-то момент учеными не был открыт новый источник энергии, суливший его обладателю невероятную прибыль. Поскольку каждая из стран стремилась стать монопольным владельцем этого природного ресурса, то вскоре планета погрузилась в пучину мировой войны. Ожесточенные бои продолжались не одно десятилетие. Казалось бы, силы противоборствующих сторон не истощимы... пока из-под земли неожиданно не по-



явились странные существа, впоследствии получившие название Locust Horde. Угроза от них исходила смертельная, поскольку противники были не только сильны и значительно превосходили людей по численности, но и умны, действуя организованно и тактически выверенно. Они с легкостью нейтрализовали слабую оборону, методично подавляя все очаги сопротивления. За короткий промежуток времени Locust Horde подчинили себе всю планету.

Уцелевшие жители Серы укрылись на большом горном плато, порода которого была настолько тверда, что твари (которые исключительно выкапывались ночью из-под земли) не смогли проломить через него себе дорогу. Поскольку вечно торчать на скалах люди не могли, светлые умы – ученые – принялись за разработку биологического оружия («Дихлофос» и всякие там аэрозоли «Мой друг таракан» не действовали). Но вместе с тем не самые светлые умы – военные – организовали систему обороны плато и стали засылать в стан врага мобильные отряды

десанта, чтобы тот не расслаблялся раньше времени.

## Орлы, за мной!

Играть вам предстоит за командира одного из таких подразделений – Маркуса Феникса. Когда-то Маркус оставил пост во время первого штурма подземных тварей, чтобы спасти своего отца. За это герой был отдан под трибунал, но впоследствии вновь возвращен в десант из-за нехватки людей. Теперь он всеми силами старается реабилитировать свое имя, зачастую берясь за исполнение самых сложных и опасных заданий.

Сразу стоит отметить, что в игре нет никакого героя-одиночки с квадратной челюстью, прущего напролом с флагом наперевес в одной руке и с лазерной пушкой – в другой. Зато есть команда тренированных солдат, каждый со своими навыками и умениями, варьирующимися от ремонта боевой техники, взлома электронных систем охраны и замков, снайперской меткости до мастерства в проведении штурмов и разведывательных операций. Таким образом, по словам

разработчиков, без слаженной работы всей команды вы в игре далеко не продвинетесь.

Что же касается содержания миссий в Gears of War, то авторы обещают, что оно не будет лишено разнообразия. В самом деле, чем станет заниматься старый солдат со своим отрядом, потрепанный в сотнях сражений, когда его военные таланты вновь оказываются востребованными? Совершенно верно – всем подряд. Это и спасение людей, оставшихся в заброшенных городах, и карательные операции по уничтожению великого множества монстров и прочих несимпатичных врагов. Помимо вышеназванных миссий, встречающихся практически в каждой игре этого жанра, будут и другие, хотя и не менее заурядные задания. Каждому солдату-игроку необходимо научиться (если по упущению командования еще не умеет) устраивать диверсионные акты на вражеской территории. Например, взрывать подземные тоннели, по которым шастают противники, уничтожать склады с оружием, подрывать моральный дух врагов, исполняя песни вокально-инструментального ансамбля «Смердящие». Не обойдется и без патрулирования какого-нибудь важного участка (для пресечения контрабанды спирта) или совместного с несколькими бойцами прикрытия шквальным огнем солдата, прикрепляющего в нужных местах мины.

Игровой процесс представляет собой смесь ядерного экшена и Survival Horror. Экшен-составляющая Gears of War строится на грамотном использовании персонажами много-





численных укрытий от вражеского огня, встречающихся на пути. Так, например, при приближении к груде бетонных блоков, заграждениям, оконному или дверному проему ваши товарищи по команде будут автоматически пристраиваться к ним так, чтобы не попадать в зону обстрела врага. При этом герои могут вести обстрел, так сказать, «вслепую» — т. е. сидя возле окна вы можете поднять оружие над головой и выстрелить очередью в направлении противника.

Однако отныне ваши товарищи больше не смогут бесконечно прятаться за каменной стенкой толщиной в пять миллиметров. Вражеские пули расквашат ее в винегрет за пять секунд. Обратное утверждение, кстати, тоже справедливо: вы сможете настигать свинцом монстра прямо сквозь его чужое укрытие. Поэтому при поиске укрытия придется учитывать его потенциальную хрупкость, дабы в самый ответственный момент крыша не обрушилась вам на голову или не привалило бетонным блоком. И это, черт побери, здорово! Да, ландшафт в игре можно подвергать нештатной деформации. Вашему взору откроются улицы, разодранные войной в клочья, искусно сделанные пагоды и, разумеется, многокилометровые пространства, на которых можно нарваться на все что угодно: от неприятельских засад до массированных налетов тяжелой артиллерии монстров.

Поскольку Gears of War разрабатывается на движке Unreal 3, авторы всячески стремятся продемонстрировать его возможности по созданию



сверхдетализированных персонажей. Именно поэтому бои будут вестись преимущественно на близких расстояниях, зачастую переходя в рукопашные сватки. А чтобы все это дело выглядело как можно зрелищнее, разработчики обещают ввести как можно больше кровавых смертоносных приемов, которыми главный герой сможет убить застигнутого врасплох врага. Выбор удара будет осуществляться автоматически в зависимости от типа противника и используемого на данный момент оружия.

Немало внимания разработчики уделяют и тактическим элементам. Единственный способ выжить — тщательно планировать стратегию и тактику, координируя действия своих людей непосредственно на поле боя. Причем решения зачастую придется принимать экспромтом. В качестве примера могу привести следующую ситуацию: вашу команду атакует стая монстров. При этом существа боятся света от горящей машины, возле которой стоят герои, но в то же время они не спускают глаз с персонажей и не выпускают их за пределы освещенного

круга. В данной ситуации можно предложить два варианта решения проблемы: первый — попробовать перестрелять всю стаю; второй — толкать машину вниз по улице, оставаясь недоступным для вражеских атак и одновременно подыскивая более подходящее укрытие.

В целом, благодаря интересной реализованной командной системе и приличествующему искусственному интеллекту, управляемому компьютером бойцам есть что вам противопоставить. Ваши соратники обучены слаженной работе, так что выкрикивать в их адрес ругательства не придется.

Не последнюю роль в Gears of War будет играть партизанское движение. Так, жители разрушенных городов не будут сидеть сложа руки и дожидаться, когда же, наконец, вы доплететесь и спасете их. Вместо этого люди станут собираться в группы, вооружаясь всеми доступными средствами, строить на улицах баррикады, прятаться в укрытия, а также устраивать засады и ловушки для противника.

Враги в свою очередь тоже далеко не идиоты. Помимо того что они не гнушаются заходить

с флангов и подло нападать сзади, монстры могут планировать и более масштабные и хитрые операции. Например, подорвать электростанцию и тем самым обесточить город (а в крошечной темноте намного легче перебить и без того слишком малочисленные отряды людей). Использовать заложников в качестве приманки, заминировать автомобили (причем не какие-нибудь одиноко торчащие на улице, а именно те, на которых вы приехали) или пустить отравляющий газ по вентиляционной системе.

Как уже было отмечено выше, помимо экшен, в игре используются элементы Survival Horror. Именно поэтому большая часть действия в Gears of War происходит ночью. Твари, неожиданно появляющиеся из-под земли, развалины давно вымерших городов, архаичные странные символы, возникающие на стенах, тени, то и дело мелькающие среди деревьев в лесу, странные шорохи, раздающиеся из темноты, полное отсутствие источников света — здесь есть чего испугаться.

### Кто чей убийца?

Бегло окинув взглядом (или тщательно прочитав тринадцатый раз и выучив наизусть) написанное выше, можно сделать предварительный вывод. Gears of War вполне заслуженно считается одним из самых ожидаемых проектов жанра FPS. И наравне с Halo 3, Prey и Killzone 2 может послужить поводом для приобретения консолей нового поколения.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





# ИЗДАТЕЛЬСТВО ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

REVOLT  
DEVELOPMENT COMPANY  
GAMES



PC  
DVD

PC DVD-ROM

+ РУКОВОДСТВО  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

PC CD-ROM

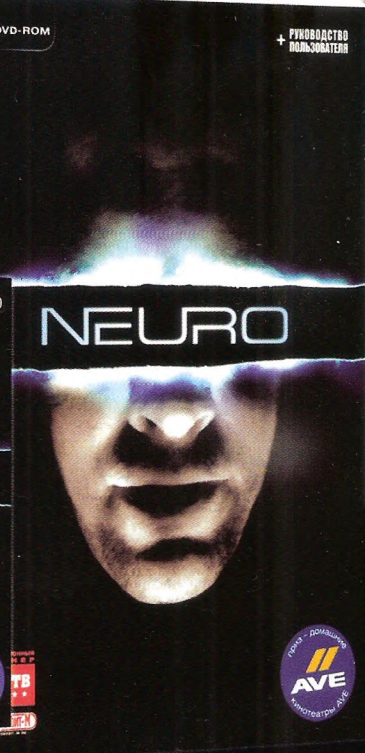
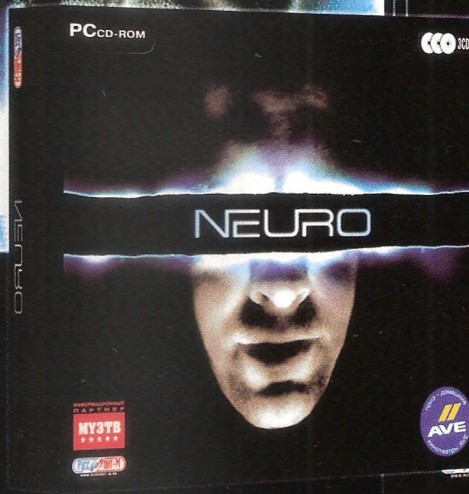
CCC 3CD

NEURO

NEURO



У К Р А И Н А





Название: Elveon

Разработчик: 10Tacle Studios Slovakia

Издатель: 10Tacle Studios

Жанр: action/RPG

Дата выхода: второй квартал 2007 года

Сайт игры: [www.elveon.com](http://www.elveon.com)

# Чисто юмористично эльфийская малина



## Суть да дело

Для любителей фэнтези эльфы всегда были и остаются стройными томными созданиями, чей век долог, глаз меток, а помыслы настолько возвышены, что без пол-литры в них не разобраться.

Вот и немецкая компания-издатель 10Tacle Studios решила как следует развить эльфийскую тематику, поручив своему словацкому подразделению забабахать фэнтезийный action/RPG, да еще и с особым размахом. Размашистость размаха можно оценить по тому, что ориентировано это творение в первую очередь на адские машины третьего поколения – PlayStation3 и X-box360. Для таких благих целей и с явным намерением тормозить юзерские компы средней крутизны всерьез и надолго был приобретен графический движок Unreal Engine 3 – разработчики твердо решили довести

сражения в своем проекте до максимальной зрелищности вперемешку с реалистичностью.

## Последний герой

Центральное место в игровой вселенной занимает раса длинноухих любителей лука и стрел. Волей богов-разработчиков был создан мир Naon с целью превращения его в рай и заселением популяцией эльфов. Но, культивировав здесь эту разновидность ушастых эстетов, они почему-то были вынуждены уйти, оставив мир незаконченным. Кроме эльфов, здесь остались еще и помощники богов, Наместники – очень и очень крутые ребята с характерцем. История умалчивает, как именно, но в лучших традициях РПГ обе расы чего-то не поделили и начали друг другу вешать люлей по полной программе.

В войне без особых причин потихоньку стали брать верх Наместники, ибо высокая дол-

жность просто обязывает знать пару хитрых приемчиков для усмирения неверных. Впрочем, эльфийская братия тоже в долгу не осталась, выдав на-гора пророчество о приходе Избранного, наследника Богов, который спасет всё и вся. Угадайте с трех раз, кому предстоит непосредственно участвовать в приключениях ушастого Нео, в одиночку выиграть войну и освободить Бессмертный Город Nimathar? Естественно, игроку. Честно говоря, предостория особой оригинальностью и захватывающими моментами не блещет. Остается надеяться, что сюжет окажется полным перипетий и поворотов, а если еще и нелинейным, то все вообще будет счастье и радость. В целом же антураж соблюден. Стандартный фэнтезийный мир, эльфы в сверкающих доспехах, Наместники в крутых черных латах, деревянные домишко и огромные

замки, волшебство, драконы, прочая нечисть...

Самый красивый ролик дает по голове крепко – сражения действительно смотрятся великолепно и масштабно, хотя меня терзают смутные сомнения, ведь нас, игроков, целенаправленно кормят только анимированными заставками. Скриншоты и ролик геймплея четко демонстрируют, что графические дизайнеры и аниматоры уехали своим креативом не совсем туда. Ладно, списываем это на начальную стадию разработки, хотя Анриловский движок № 3 тоже запросто можно испортить кривыми руками.

На особо громкие проекты словаки до сих пор как-то не дотягивали. Так что у Elveon есть шансы прославить свою страну и разработчиков. И пусть пока это «чуть выше среднего» с невнятным сюжетом, но потенциал есть.

Ростислав [Khaj-Tosin] Малько





Название: Sensible Soccer

Разработчик: Kuju Sheffield

Издатель: Codemasters

Жанр: футбольная аркада

Дата выхода: второй квартал 2006

Официальный сайт: [www.codemasters.co.uk/sensiblesocket](http://www.codemasters.co.uk/sensiblesocket)

Мультиплеер: LAN (до 4-х человек)

# Аркадно-футбольная НОСТАЛЬГИЯ



**Б**ыли времена, когда хлеб стоил четырнадцать копеек, электронно-лучевые трубки не излучали разврат и насилие, а в переключении бытовой агрессии на хомяков-шаунов, собственно, не было никакой потребности. Имели свое скромное место в этой мнимой «утопии» и игры, которые, по-видимому, в полной мере не оценили до сих пор. Именно об одной из таких игр решили вспомнить Kuju Entertainment; а о том, чем это может быть чревато для мирного населения, соизвольте прочесть ниже.

Спустя много лет Kuju Sheffield решили «тряхнуть стариной» и продолжить дело на сегодняшний день уже закрытой студии Sensible Software. Заголовки официального анонса на сайте издателя: «Sensible Soccer – it's all going to kick off again in 2006» – во весь голос заявил о том, что один из лучших когда-либо создан-

ных человечеством аркадных футболов вернут нам в этом году. Масло в пламя тут же подлило известие о том, что к игре будет причастен Джон Хейр (Jon Hare) – один из создателей оригинала Sensible Soccer. Совсем недавно во главе Tower Studios Джон издал очередной порт игры для мобильных телефонов и теперь, приобщившись к игровым гуру из Kuju Entertainment, с головой окунулся в работу над совместным проектом.

Визуально игра обещает выйти на качественно новый уровень, но самоцелью игровых делов в первую очередь остается сохранение изначальной атмосферы игры, чем и можно объяснить комически большой размер головы полевых игроков. Что же касается самого игрового процесса, то здесь девелоперы и вовсе не поспешили на рассказ о «золотых горах». Обещанные полностью интуитивное управление и вид на поле с высоты птичьего полета от-

кроют дверь в новый мир любителям тактики и стратегии. Многопользовательская игра с поддержкой до четырех игроков, система бонусов, более пятидесяти чемпионатов, сотни команд плюс возможность создания собственных обществ надолго пропишутся любителей виртуального футбола у своих мониторов.

Уже сейчас с полной уверенностью можно сказать, что Sensible Soccer не стремится к лаврам гигантов виртуальных футбольных развлечений. И пока FIFA и Pro Evolution Soccer тузятся на вершине Олимпа, я искренне надеюсь, что из этой игры вырастет отличная аркада, такая себе частичка прошлого, которая не столько хочет стать частью современности, сколько не дает забыть старые добрые времена.

P. S. Codemasters издаст знаменитую игру для PlayStation 2, Xbox и PC, а ждать уже осталось совсем не долго...

Виталий Полищук



Большая голова – первый признак хорошего AI



МАГАЗИН  
КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ  
НА ПОДОЛІ

ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ  
ТА НИЗЬКІ ЦІНИ

ПЛАТИ ВІДЕОМОНТАЖУ

ІГРОВІ МАНІПУЛЯТОРИ

ВИТРАТНІ МАТЕРІАЛИ

АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ

ПАМ'ЯТЬ CORSAIR

КОМП'ЮТЕРИ

ВІДЕОКАРТИ

ПРИНТЕРИ

МОНІТОРИ

ТВ ТЮНЕРИ

ЗБИРАННЯ КОМП'ЮТЕРІВ  
НА ПЛАТФОРМІ AMD64  
З ТЕХНОЛОГІЄЮ SLI  
ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІА  
ТА ІГОР



ОЦИФРОВУВАННЯ  
ДОМАШНЬОГО ВІДЕО  
ІЗ ЗАПИСОМ  
НА ОПТИЧНІ НОСІЇ

ТЕХНІЧНИЙ ЦЕНТР  
НАДАЄ КВАЛІФІКОВАНІ  
КОНСУЛЬТАЦІЇ ТА РЕМОНТ

ПРОДАЖ ТОВАРІВ  
У КРЕДИТ

Київ, вул. Ярославська 14/20  
тел: (044) 467-5113  
факс: (044) 467-5248  
<http://www.unikom.com.ua>  
E-mail: [office@unikom.com.ua](mailto:office@unikom.com.ua)



Название: Huxley

Разработчик/издатель: Webzen

Жанр: MMOFPS

Дата выхода: третий квартал 2006 год

# Здесь вам не там



В нашем распоряжении будет огромный город и его окрестности. Причем холодные монолиты зданий издали напоминают смесь City 17 из Half-Life, Зоны из «С.Т.А.Л.К.Е.Р.», который «уже почти вот-вот», и страшноватые залы «Кваки»... Первой. Эдакая антиутопия, помноженная на киберпанк, и от нее, честно признаться, уже начинают течь слюнки. Пока не известно, где будут проходить основные сражения – в городе, или за его пределами, но то, что в боях, по заверениям разработчиков, одновременно примут участие тысячи (от 3000 до 5000 на сервере) солдат, вызывает волнительный трепет. Понятное дело, кроме масштабного team deathmatch, будут доступны поединки один на один. Основную ставку, по словам Webzen, стоит сделать на слаженную и умелую работу команд. Чем четче выполняются приказы (а вот как они будут отдаваться, пока секрет), чем слаженнее работают вояки, тем быстрее одна из рас получит превосходство и сотрет в порошок другую.

Будут и элементы RPG, ибо без них сейчас никуда. Теоретически в свободное от потасовок время мы будем вольны исследовать город, выполнять вся-

кие задания. Разработчики упоминают еще, что можно будет «вести полноценную гражданскую жизнь». Уважаемые корейцы, вы ведь сделаете здесь карьерный рост, возможность завести семью и все такое, верно?

Графика великолепна. И скриншоты, и ролики демонстрируют уровни, уделанные миллионами полигонов, а от эффектов наподобие продвинутого и реалистичного блура (размытости), depth-of-field, настоящей фокусировки камеры, полутеней на деталях одежды и тел, глаза скручиваются трубочкой... Красота, что тут сказать?

Готов поспорить, знатное получится действо. Жаль, конечно, но это «Анрылово отродье» корейского разлива удастся опробовать лишь избранным. Избранность подразумевает наличие видеокарты класса GeForce NX7800GTX и выделенной линии или же X-[-нет-нет, он почти не глючит!]-box'a 360. Действительно, третье поколение консолей хорошо напудило не любителям делать апгрейд. Ведь, как говорится в одной доброй детской сказке, «Жила-была девочка. Жила и радовалась, пока не узнала, что она – слон».

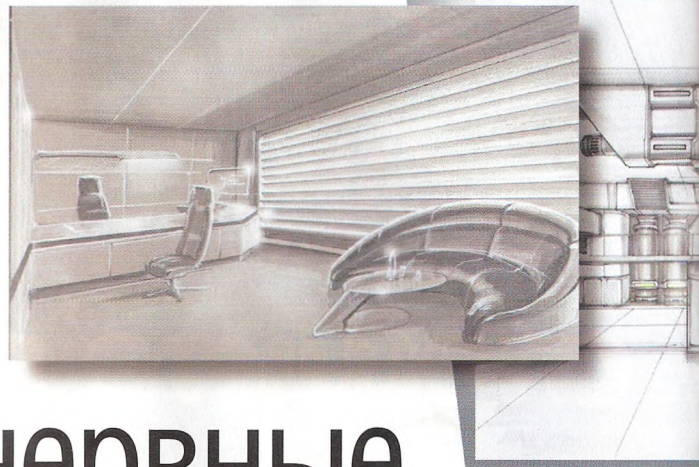
Khaj Tosin









**Название игры:** Neuro**Разработчик:** Revolt Games**Издатель:** «Руссобит-М Украина»**Жанр:** cyberpunk Psionic FPS**Дата выхода:** на подходе, с минуты на минуту**Рекомендуемые требования:** процессор 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, GeForce серии 6 или Radeon X800 и выше**Официальный сайт:** [revoltgames.com/neuro](http://revoltgames.com/neuro)

# Мы не слабонервные, мы — сильно NEURвные!

## Реклама — движок торговли!

Если бы не массивованные рекламные атаки, то о многих проектах мы бы так и не узнали. Однако Revolt Games в паре с «Руссобит-М», несущие нам на блюде «хлеб-соль» в виде занятного проекта Neuro, не захотели потеряться среди прочих шумных продуктов.

## Война миров

Revolt Games — именно те люди, которые в свое время прославились благодаря самобытному космическому симулятору Homeplanet. Проработанная игровая вселенная стала месторождением, из которого, будто с палитры, авторы в течение более трех лет черпали сюжетные краски для своего шутера. И вот игра фактически готова уйти в печать. Быть может, когда вы читаете эти строки, диски с игрой уже будут резво танцевать своё безумное танго на прилавках.

Кстати, вы заметили одну из тенденций XXI века: брать популярный игровой мир и на его базе творить игру совер-

шенно другого сорта? Свежий пример тому — вселенная Might & Magic. Подобная трансплантация очень опасна, и Neuro может постичь судьба шутера-несуразицы Renegade по мотивам вселенной C&C! С другой стороны, славянские разработчики всегда подходят к сюжету творчески. Авторы Neuro тоже не могут мириться с несправедливостью, то и дело сокрушаясь над тем, зачем нужна миром война.

В Neuro нас ждет сбалансированный и проверенный временем сценарий, набор мировых концепций, успешно отточенных в Homeplanet. Авторы говорят даже о своей «мифологии» в данной вселенной. Это очень хорошо, ведь ничто так не задает атмосферу, как грамотная система ценностей и мировоззрения.

Помните могущественный клан Тройден из прошлого хита от Revolt Games? Вот и в новой игре этому клану всё не спится: он оказывается причастным к научным опытам и опасным экспериментам. Конфедерация, Совет Кланов

и другие идейные структуры тоже не сидят сложа руки и помогают добывать мир — кто преднамеренно, а кто — из добрых побуждений.

Homeplanet рассказала нам о том, как человечество разлетелось по всему космосу, будто тополиный пух в ветреный день. Заселив новые планеты, кто-то начал усердно работать, а кто-то — усердно качать права, из-за чего и начались бессмысленные разногласия.

Планета Сорго станет ключевым пунктом в грядущей игре. В этом мире будет интересно не только воевать, но и просто пожить какое-то время, занимаясь поисками ответов, изучением локаций.

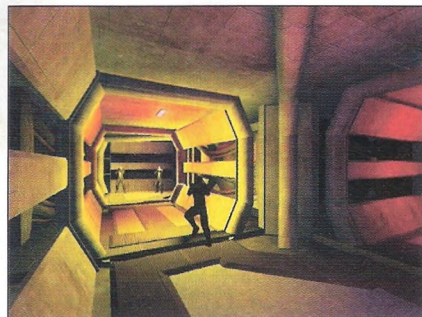
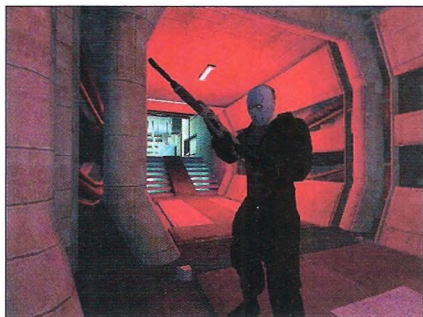
## Кто есть who?

В Neuro нам предстоит подробнее познакомиться с псионическими способностями (а то мы с ними не знакомы...), которые в будущем будут очень помогать как в борьбе ЗА, так и в борьбе ПРОТИВ.

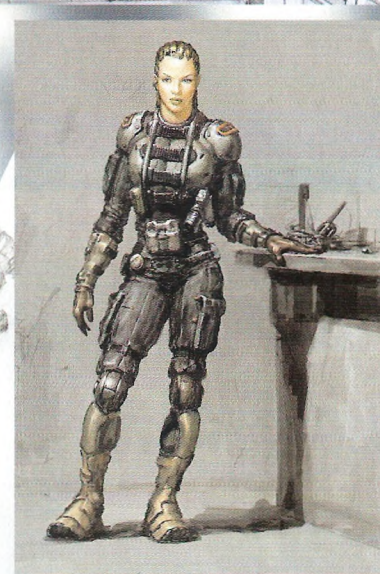
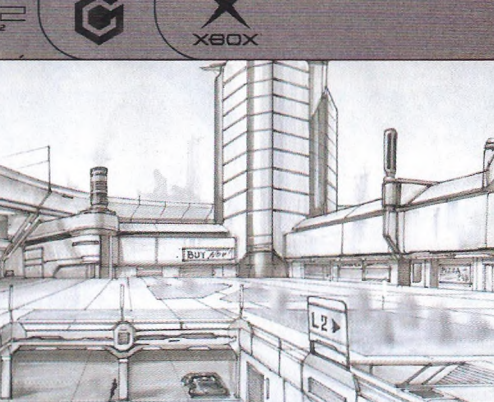
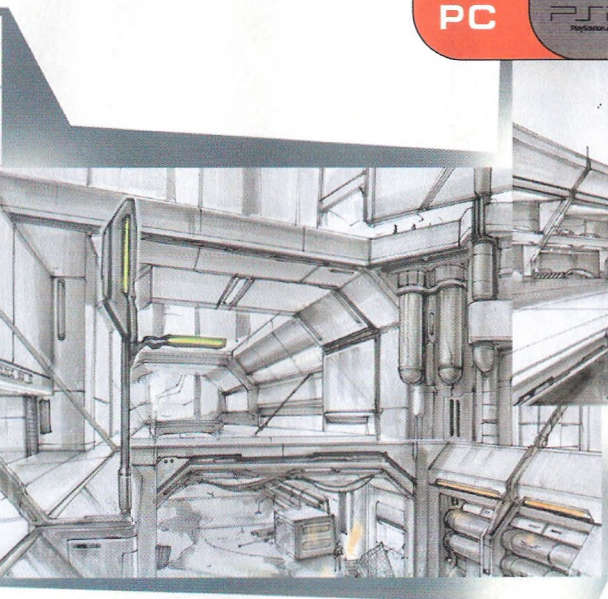
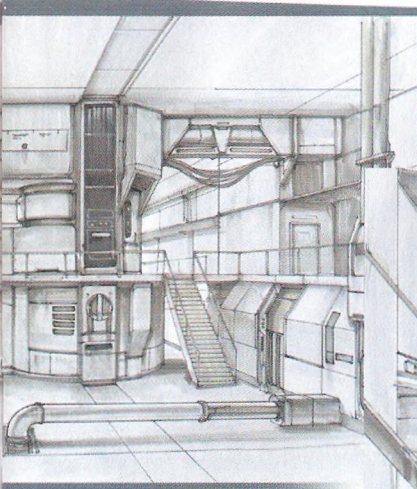
Наш герой — один из НИХ: служит и служит, никого не

трогает. Но вот однажды решает всунуть свой экстрасенсорный нос куда не надо, чем провоцирует развитие цепной реакции событий. Такая вот завязочка... Сюжет не имеет альтернативных веток (ай-ай-ай!), однако допускает разнообразие с помощью применения разных путей прохождения.

Против кого, собственно, мы будем применять силу? И ради кого? Народа ожидается много, хотя UFO-шек отстреливать нам не разрешат (наверное, вмешался Межгалактический Greenpeace). Живность игры такова: наш герой, по паспорту Джеймс Гравесен (psy-хический воин), и его приятель с нелегким характером Крэйг будут топтать своими ботинками землю, по которой ходят как обычные горожане, так и военные (полиция, спецназ, секьюрити). Младшие научные сотрудники и техники шныряют туда-сюда, работая над очередным достижением. Также авторы ввели в игру убойную барышню по имени Кэйт.







Враги в виде членов группировки под предводительством ОРД-АВАТАРА с напороч сорванными башнями и армия Клана, накачанная до отупения всякой гадостью, – противники весьма опасные.

У каждого из наших цифровых спутников/врагов – свой собственный стиль поведения, что может сыграть на руку ажурности геймплея. Хотя по скриншотам с изображением этих Барби и Кэнов я бы не сказал, что выглядеть они будут на «отлично», но и не позорно. А вот вести себя...

В «Вивисекторе» мы увидели, что сделать в «наших» играх врага осторожным – задача выполнимая. В Neuro нам обещают противника, действующего не только в меру осмысленно, но и зависимо от того, к какому виду персонажей он относится.

## Сейчас как дам больно!

Раз уж главное изюмиче игры – пси-способности, значит именно их аналоги мы и должны поискать в других играх. Всё это уже было и не раз: и в «Пси-Опс», и в «Психонавтах» (даже названия игр и способностей совпадают), а уж о богатстве ментальной силы в Star Wars: Jedi Academy до сих пор ходят легенды!

Регенерация (спасение джедая) восстанавливает здоровье, экстрасенсорное восприятие (затертая фишка: и в Blood Rayne, и в Constantine, и в Vampire – да и вообще, где есть всякие там «special vision», даже в Splinter Cell) помогает видеть скрытые объекты. Ментальный удар (энергетический кулачище Raz'a из «Психонавтов») крепко гасит врага, а пи-

рокинез (это их девочка из F.E.A.R. научила) поджаривает неприятеля, как барашка шашлычного. Но больше всего меня заинтересовала способность «Берсерк». Она отличается от таковой из Doom3:ROE, то есть можно наводить затмение на одного из врагов, который будет нападать на ВСЕХ, в том числе и своих (а самим лучше в это время отчалить подальше, ВО ИЗБЕЖАНИЕ!).

В очередной раз использование в игре подобных изысков выглядит как увлекательное повторение пройденного.

Но не стоит забывать и об обычном оружии, ведь оно явно не должно стать слабым местом игры. Особо надеются авторы на мощь экспериментального оружия: так называемый «субмолекулярный резонатор» в сочетании с экстрасенсорным видением помогает отследить жертву и буквально разорвать противника волнами. Это оружие применять надо грамотно, расчетливо и с умом (ура! тактика!!!). Ружье системы О'Двайера представляет собой умный дробовик, стреляющий намного убийнее своих собратьев. Кроме того, в наличии будет стандартный «джентльменский» набор гранатометов и просто гранат, энергетического оружия, оптики, пистолетов-пулеметов, скорострельных наступательных видов оружия. В общем-то, не «куча мала», но выбор есть. Посмотрим, как будет реализована физика и баллистика оружия, а также эффективность его применения.



## Зрелищность хлебушка

Когда я в одном из анонсов игры в очередной раз столкнулся с термином «фотореалистичность», кроме реакции «гы-гы», мне было сказать нечего. Скриншоты весьма яркие и красочные, но не настолько, чтобы считаться графическим чудом, хотя игра и попросит у вас немало системных ресурсов. Нас ждут эффекты от суперспособностей, взрывы от применения оружия и прочие наборы стандартных графических эффектов, которыми хвалятся чуть ли не все разработчики игр: здесь и шейдеры, и динамический свет, а также бамп-маппинг, reflections и прочее добро. Главное, чтобы не переборщили, а то будет всё блестеть, как у чебуреков из «В.О.С.».

А вот что вселяет надежду, так это заявление авторов, что в их хищные когти попал физический движок «Meqon Game

Dynamics 1.5», что добавит в игру оживленности (разрушаемый мир нам обещают ох как долго) и возможность применить в прохождении игры возможности движка. Сможет ли этот ход переплюнуть брэндовую физику второй «Халвы» или движка Ageia? Оценим!

Посмотрев на Neuro в упор, я понял: никакого скандала, прорыва или графических истерик ждать не следует. К печати готовится цельный и умело сконструированный продукт с сюжетом, хоть и не шокирующим, но живым и эмоциональным, без гиперамбиций, зато не позорящий русских разработчиков. Благо – опыт у Revolt Games имеется. Как и всё «наше», игру будут ругать, будут хвалить, причем не только фанаты Homeplanet. Давайте же, наученные опытом игровых разочарований, лучше сразу отнесемся скептически к проекту, чтобы потом по-настоящему обрадоваться качественной игре.

...И зачем мирам война?..

==Napalm==



TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PS2  
PlayStation 2



## THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

**Название:** Lord of The Rings: Battle for Middle Earth 2

**Разработчик:** EA Los Angeles

**Издатель:** Electronic Arts

**Жанр:** RTS

**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб,  
128 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.bfme2.ea.com](http://www.bfme2.ea.com)

**ОЦЕНКА:**

**Графика:**

**Геймплей:**

**Управление:**

**Звук:**

**Сюжет/концепция:**

9+

9

10

8

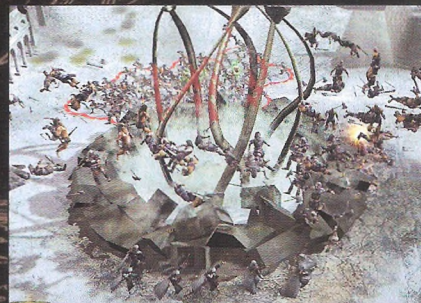
8

8

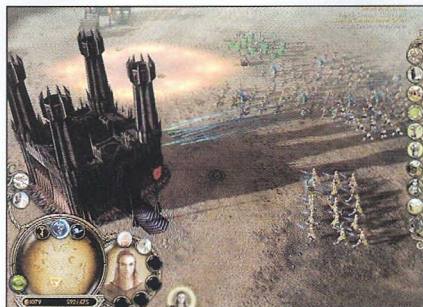
# Профессору вопреки, дубль второй

...настоящее, вышедшее в бумажной обложке, издание и никакое иное было выпущено в свет с единственной целью: как можно быстрее заработать некоторое количество денег. Те, кто почитает для себя обязательным с почтением относиться к определенному автору, не притронутся к этому злобному пасквилю и десятифутовым боевым копьём.

Генри Р. Берд, Дуглас К. Кенни, «Холестерин Колец»







В очередной раз повторяю, но на рубеже тысячелетий сама мысль о создании игр по мотивам эпохальных, хоть мною и нелюбимых, произведений профессора Т. казалась дикой, абсурдной и нелепой. Однако, как некогда говаривал вечно молодой и остроумный Бонд, Джеймс Бонд, «никогда не говори "никогда"». И с легкой подачи жадного до денег и славы режиссера Питера Джексона, хоббиты с треском пролезли на большой экран, локтями растолкав всех остальных. А по традиции где фильмы – там и электронные игры. С тех пор, выражаясь языком одного Профессора, «история разрасталась по мере ее изложения», одна игра сменяла другую, а там уже появлялось продолжение первой.

Стратегия LOTR: The Battle for Middle-Earth запомнилась игрокам надолго. В основном, благодаря дотошному обыгрыванию всех ярких сцен фильма, веселеньким потугам переписать историю (отменить смерть Боромира) и так далее.

### Зло и его продолжение

Поскольку клонированные мультиплатформенные игры – зло, то мультиплатформенные стратегии – наибольшее зло из всех возможных. Потому как отсутствие возможности строить базы было едва ли не самой главной претензией заядлых стратегов, да и сама архитектура укреплений вызывала немало претензий.

Разработчики явно забыли светлые стратегические идеа-

лы, недополучили зеленые шкуры убитых енотов и, таким образом, автоматически обрекли себя на создание продолжения.

Долго ли, коротко ли они там программировали да мудрили, но в положенный срок явился Lord of The Rings: Battle for Middle Earth № 2 пред ясны очи боссов Electronic Arts.

И сказали боссы, что «пипл захавает», а с пивом – так вообще все чудесно будет.

И пошла игра в печать, в интернет, P2P, FTP и на прилавки.

Разумеется, после многочисленных заявочек, что «все ошибки учтены», «добавлено многое», «улучшено старое», «сотворено новое», «придуманно оригинальное» и «вообще...», лапша развешена по местам.

### Про индейцев

Еще древними индейцами было справедливо подмечено: стреляного страуса на мякину не разведешь, и, единожды обломавшись, многие игроки в следующий раз проявили





вполне понятную подозрительность. Так и в этот раз: очередные битвы братвы за кольцо были встречены подозрительно не взирая на явный прогресс.

## Море колышется, но нас не колышет

Первое, на что просят обратить внимание разработчики при знакомстве с игрой – это обновленная графика, с понтом названная великолепной. Данное утверждение верно лишь отчасти, хотя художники немало поработали в этом направлении. С появлением в игре кораблей возникла острая необходимость в красивой воде. Морскую гладь со спокойными волнами смастерили довольно быстро, смотрится она хорошо, а вот корабли, бороздящие просторы Средиземских морей и океанов, – не очень. Нет, всякие там эльфийские баржи сделаны тоже на уровне, но их глупое поведение в открытом море вкупе с отвратительным свойством проходить друг сквозь друга, аки призрак бестелесные, портит весь позитив.

Самому строить верфи нельзя, можно только захватывать те, что уже есть на карте, что ограничивает число стратегических ухищрений. В морских маневрах особенно напрягают переезды с острова на остров. Вместительность грузовых кораблей – два отряда, а герои требуют в свое распоряжение сразу полкорабля.

## Глобально, гламурно...

На земле, являющейся золотой серединой между водой



и воздухом, дела обстоят просто замечательно.

Радует измененная и расширенная концепция игры в духе серии Total War. Как и в первой части игры, имеются кампании за «хороших» и «плохих» обитателей книг Профессора. Добавлен добрый десяток разных режимов глобальной игры и условий победы: контроль определенного числа провинций, захват ключевых провинций, полное доминирование в Средиземье с разгромом всех врагов, захват столицы противника, победа после захвата ряда северных или южных провинций и так далее. То есть вместе с героями – как книжными, так и собственными – обретается настоящая стратегическая свобода. Война может идти вразрез событиям фильма, или же мы можем начать, к примеру, за гоблинов или эльфов, начать на всех с высокой горки и захватить все Средиземье. Фактически это свободная война всех со всеми: либо в союзе, либо собственными ге-

роями, – и вообще никак не связанная с фильмами и тем более книгами Профессора Т. то есть разработчики наконец-то удосужились сделать то, чего все ждали еще год назад.

Кстати, на геополитической карте Средиземья произошли интересные изменения: Рохан и Гондор объединились, отдельными самостоятельными силами выступают гномы и эльфы. Силы зла представлены Мордором, Изенгардом и ордами гоблинов. Так что в плане баланса все честно.

## Строительство светлого будущего

Самое критическое изменение – на тактической карте, где проходят сражения во всей своей красе и подробностях, – появление нормального (с точки зрения канонов жанра RTS) строительства. Теперь можно возводить крепости любой конфигурации, везде, где это только возможно, что есть хорошо. Потому что строительство

в специально отведенных для этого местах – полная халява для ленивых игроков и создателей карт из их числа, в этом случае все элементы на карте фиксировались слишком жестко, возможные варианты вычислялись абсолютно не глядя.

Застройка базы – процесс не из трудных, самый скользкий ее элемент – возведение крепостных стен. Пока снизойдет озарение, как лучше обнести оградкой очередной сарайчик, незванные гости припрутся и вытопчут всю малину ☺ как минимум трижды.

Как и раньше, ресурс только один, добывается равными порциями после строительства специальных зданий (у людей фермы, у гномов – шахты и так далее). Каждая ферма как бы обрабатывает определенную территорию. Если их области действия пересекаются или там имеются другие здания либо непроходимые детали ландшафта, то фермы начинают работать не в полную силу. Но, как ни крути, ферм все равно необходимо строить много, потому как они влияют на численность войск. То есть фактически единственным и универсальным ресурсом является территория.

## Герои средиземного времени

В битвах вроде бы тоже ничего нового, одна толпа лихо рубится с другой толпой, в итоге побеждает тот, у кого больше толпа и апгрейдов. Особенно в плане модернизации порадовали эльфийские лучники (поверьте, стрелы с гранатами – это нечто). Повернуть ход сражения в нужную сторону под си-







лу только героям, что, в принципе, нареканий не вызывает, ведь на то они и герои.

Разработчики очень хитро поступили, затеяв возню с возможностью создания «героев собственного приготовления». Данная фишка всецело ориентирована на игру по сетке или через интернет. Только там любой новоявленный Саурон может доказать каждому встречному-поперечному всю полноту и многогранность своей непревзойденной стратегической мысли. А поскольку стратегии строятся в расчете на определенных героев с их специфическими способностями, то становится совершенно понятно, что в случае с Battle for Middle Earth 2 возможно очень много вариантов. А это, в свою очередь, всячески повышает интерес к ладдерам, турнирам и всему прочему, как и задумывали разработчики.

Вопрос создания доморожденных героев проработан донельзя тщательно: можно подбирать множество самых разных деталей: броню, шлем, оружие, внешний вид. Для выбора доступно множество способностей, получаемых в ходе развития героя с первого по десятый уровень. Однако, чтоб

жизнь медом не казалась, сам выбор способностей определяется классом и расой героя.

Чем круче созданный герой, тем дороже стоит его наем в крепости. Самая жизнеспособная связка героев – убийца (для борьбы с героями противника) и танк, принимающий на себя удары обычных войск.

Мертвых героев воскрешают в крепости за определенное вознаграждение, это тоже правильная уступка со стороны разработчиков: трястись за свое геройское чудо, способное «склеить ласты» и провалить миссию, больше не придется.

### Доплата за редкость

Помимо стандартного издания Battle for Middle Earth 2 имеется и специальное коллекционное издание, выпущенное ограниченным тиражом, эксклюзивно для любителей платить вдвойне.

Разница между изданиями есть, но существенной ее назвать очень трудно.

Коллекционная версия включает в себя очень много графических материалов – картинок, роликов и прочего. Для поклонников толкиенизма – это радость для глаз, а для разработ-

чиков – всего-навсего отходы производства.

Из существенного стоит отметить внимание на якобы крутого и красивого огнедышащего дракона, доступного для найма обладателям Collector's Edition.

Все лучшее VIP-клиентам – вот очередной новый подход в игровой индустрии. Однако возможности всемирной паутины элементарно уравнивают всех в правах, главное – было бы желание качать ☺.

### Ну вот, почти всё

Почти год понадобился Battle for Middle Earth, чтобы дорасти до полноценной стратегии. Это знаменательное событие произошло, подняв авторитет разработчиков, а также и без того высокие продажи Electronic Arts.

Однако, с точки зрения игроков, игра по-прежнему далека от совершенства, хотя некоторые ее моменты вызывают бурный ажиотаж и наверняка получат дальнейшее развитие в других играх. Battle for Middle Earth 2 способен увлечь максимум на недельку-другую, сетевые баталии способны поддерживать интерес к игре еще на месяц, а там гляди и что-то новое появится – в этом можно не

сомневаться. Так что выбранный мною эпиграф служит наиболее точной и ясной характеристикой творения дружного подразделения EA из города-героя Лос-Анджелеса, усердно и местами даже творчески поработавшего над игрой.

### Эпилог – касательно хоббитов

Поскольку игра эксплуатирует произведения Профессора Т., по традиции просто необходимо что-то морознуть про столь любимых им хоббитов.

В силу своего невосприятия творчества Толкиена отделив вредной цитатой: «Хоббиты – народ противный, но пристрастий, численность его довольно резко сократилась с тех пор, как на рынке волшебных сказок обозначился спад. Туповатые и строптивые, да при том еще и занудливые, они предпочитают всему на свете простое жите в пасторальном убожестве. Техники более сложной, чем удавка, дубинка или Люгер, хоббиты не любят...».

Вот теперь с чувством глубоко выполненного долга ☺ можно заканчивать данный рассказ.

Алексей Лещук  
и его Злобная Личина





Название игры: Rat Hunter

Разработчик: Secret Sign

Издатель: «Руссобит-М Украина»

Жанр игры: Action

Сайт игры: [russobit-m.ru/rus/games/rathunter/](http://russobit-m.ru/rus/games/rathunter/)

ОЦЕНКА:	8
Графика:	7
Геймплей:	10
Управление:	9
Звук:	7
Сюжет/концепция:	5
Мясо и кровь:	11

# Крысолов-мясник

Прошлый год был богат на «стрелялки»: Quake IV, F.E.A.R., Call of Duty 2, StarWare: Battlefront 2, Battlefield 2, SplinterCell: Chaos theory... Некоторые из них вышли, казалось бы, совсем недавно, притом многие игры даже вошли в наш сборник хитов в № 12'2005. Но жизнь продолжается, девелоперы не сидят на месте, и дальше радуя и огорчая нас новыми разработками.

Ребята из Secret Sign позиционируют свое детище Rat Hunter как самый кровавый и безумный шутер. Но, несмотря на это, в качестве главного героя выступил не кто иной, как наш коллега – журналист. Трудно даже представить, чтобы кого-нибудь из обозревателей «Шпиля» занесло в кровавый шутер ☺.

Но все же вернемся к сюжету игры. Нашего брата, падаю на сенсации, просто-таки разрывает изнутри от желания разоблачить нехороших дядь с другой планеты. Судя по слухам, компания, в которой работают эти самые нехорошие дяди, промышляет похищением людей, запрещенными несанкционированными экспериментами и незаконными махинациями с ценной инфой. Дабы «влииться» в коллектив и разобраться, что здесь к чему, наш герой не раздумывая отправляется на планету «Х» и нанимается на работу в местные «крысоловы». Помимо того что эта нелегкая работа не наведет на него подозрения, она дает возможность нашему герою попадать в недоступные «простым смер-



ным» места, что положительно отразится на результате журналистского расследования. Сценарий подается игроку в виде заметок и записей основных персонажей. Удивило отсутствие видеороликов. Зато текстовые вставки отличаются забавным юмором, который в русской локализации воспринимается очень даже весело.

## Крепкий середнячок

Графический движок богат на современные технологии

(используются библиотеки API DirectX 9, Bump Mapping, заявлена реалистичная физика). Его техническая часть позволяет разместить на уровне огромное множество монстров и зверья, но такого, как было в старом добром Serious Sam, увы, не будет – монстров на уровнях в меру. Уровни не отличаются особым разнообразием, но в то же время назвать их «тупыми» одинаковыми коридорами нельзя.



Вносит определенную изюминку местная живность.

Страшноватые зверьки, время от времени сменяющиеся злыми дядьками и монстрами, – это действительно то, что отличает игру от рядовых шутеров, при этом не ставя ее на одну полку с «Сэмом». Говоря о прорисовке, стоит отметить изредка просматриваемые квадраты и лестницы на некоторых моделях, а некоторые юниты (в основном те, которые похожи на людей) выполнены небрежно, «на скорую руку». Впрочем, угловатость свойственна и дизайну некоторых уровней.

Нам обещали море кровищи и уйму свежего мяса – этого тут более чем предостаточно, правда, все далеко не первой свежести. Да, наверное, благодаря обилию крови (такого я не видел со времен Carmageddon) на коробке с лицензионным диском можно заметить надпись «18+». Местная кровь льется буквально из всего, что движется. Выглядит она более-менее реалистично, но в целом – одинаково для всех монстров, и при любом освещении ее вид остается практически неизменным. Вспомнив слова о реалистичной физике, задаемся вопросом: почему же кровь не стекает сквозь щели помостов на пол?

Озвучкой занимались известные на просторах России диджей Бачинский и Стиллавин. Вам они могут быть знакомы по игре «Адреналин: экстрим-шоу». Их голоса идеально подходят персонажам и задают ритм вместе с рок-музыкой. Однако со временем однообразная музыка, порой не самый удачный подбор шу-





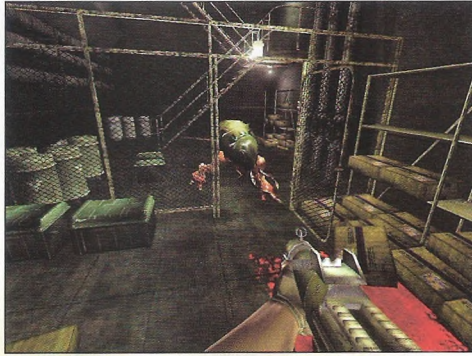
ток «ниже пояса» и местами туповатые диалоги ведущих приедаются, и звук попросту хочется отключить. Но это произойдет почти в конце игры. Еще удивило отсутствие музыки в меню, но это мелочи...

### Monsters found. Kill all monsters. Mission complete...

Несмотря на присутствие, казалось бы, интересного сценария/сюжета, к игре его просто «припаяли». Геймплей, как бы это прискорбно ни звучало, сводится к незамысловатому изничтожению местного зверья и страшных монстриков. Получил задание, выко-

сил все живое на уровне, пошел дальше. Шутеру это простительно, но, опять же, возникает вопрос о смысле сценария/сюжета для такой игры. Разве в «Сэме» был сюжет? Попадались миссии, в которых нужно проехать на местном транспорте из одной точки в другую (вспоминается Tribes). И, снова-таки, смысла в этом (для разработчиков) мы не нашли: убогая физическая, да и графическая, модель нашего лунохода по скорости может тягаться разве что с самокатом ☹. А управлять ею ну очень тяжело.

Местный AI не отличается особым умом и сообразитель-



ностью – на вид крови реагирует как-то «вяло», плохо слышит наши шаги (некоторые миссии удалось пройти, почти никого не завалив), а на большой сложности нас могут убить с одного выстрела в спину. Реализм? Возможно, но больше это смахивает на невнимательность разработчиков, посему придется ждать патчей.

На помощь игроку в жестких кровавых схватках с инопланетными монстрами приходит руум – местные наркотические таблетки. Они хаотично разбросаны по уровням и заживляют раны нашего героя. Но при этом употребление «колес» нужно дозировать

(вспомните беспредельный Redneck времен Windows 95), а то могут возникнуть «побочные эффекты». А при употреблении руума малыми дозами можно наблюдать эффект «slow motion» а-ля Max Payne.

Среди немногочисленных «фишек» в игре присутствуют определенные элементы RPG. Нам предоставляется возможность прокачивать некоторые боевые характеристики (какие именно – выбираем сами) по мере прохождения игры.

### Выводы

Нам обещали мяса и крови – мы его получили. Правда, не в самом лучшем виде ☹. Rat Hunter могу порекомендовать людям, которые не могут проводить много времени за играми для ПК. В нее каждый раз хочется играть, и каждый раз через некоторое время надоедает. Но в целом игра интересная и заслуживает внимания нетребовательных любителей «стрелялок».

Александр [Саньч] Гусленко

Коли всі пропонують лише частину,



Детальніше умови акції на сайті [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

## МИ ПРОПОНУЄМО НЕОБМЕЖЕНІ МОЖЛИВОСТІ ІНТЕРНЕТ!

Акція\* з 01.03 до 30.04.2006р. по підключенню виділених ліній:

128K - 128 у.о. на місяць

тел. 502 52 52

**ip**  
TELECOM

256K - 256 у.о. на місяць

[www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)



Название: Star Wars: Empire at War

Разработчик: Petroglyph

Издатель: 1C

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.lucasarts.com/games/swempireatwar](http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar)

ОЦЕНКА: 10+

Графика: 10

Геймплей: 9

Управление: 8

Звук: 9

Сюжет/концепция: 8

STAR WARS  
EMPIRE @ WAR

# Новая надежда наносит ответный удар



**В**споминая многочисленные игры по вселенной Star Wars, можно назвать великолепные шутеры, MMORPG, гонки, симуляторы, ролевые игры и даже детские обучающие и логические игрушки. А вот стратегии как-то не припоминаются. При желании можно выжать из памяти едва ли не единственную игральную RTS – Star Wars: Galactic Battlegrounds – весьма посредственный клон Age of Empires, возможно, кто-то сумеет назвать еще и страшненькую Force Commander. На фоне остальных жанров убожество стратегического направления Star Wars выглядит особенно ярко.

Прогресс не стоит на месте, и ситуация мало-помалу движется в сторону глобального улучшения, что в отличие от такого же потепления – вполне здоровая тенденция.

Первая мысль после беглого знакомства с Empire at War была (ввиду своей краткости) почти гениальной: «Ого!». Позднее к данной мысли прибавилось много чего, гораздо содержательнее, однако смысл оставался прежним – восхищение, удивление, радость в равных пропорциях. Трудно было даже ожидать подобного размаха, но что откомпилировано и сдано в печать – не вырубишь и топором. Творческий коллектив Petroglyph действительно сумел воплотить все свои задумки в жизнь, вирту-

озно приписав еще одну главу к виртуальной летописи «Звездных войн».

Как и было заявлено, Empire at War представляет собой связующее звено между третьим и четвертым эпизодами киноэпопеи. Игроку предстоит заняться либо укреплением позиций Империи, либо возглавить силы повстанцев. В результате прохождения двух однопользовательских кампаний судьба галактики изменится самым кардинальным образом или полностью будет соответствовать киношному варианту – в зависимости от выбранной игроком стороны.

Все события в игре взаимосвязаны и разделяются на глобальные стратегические махинации, широкомасштабные

космические баталии и сражения на поверхности планет. Каждый из этих режимов имеет свои уникальные особенности и влияет на глобальную расстановку сил в той самой «одной далекой галактике».

Глобальные действия распланы по дням, а не по часам, чем очень здорово напоминает пошаговые игры. Время расходуется на все игровые действия – межпланетные перелеты, строительство зданий, войск и прочее. В самом начале диспозиция сил вполне предсказуема – по парочке планет в одни руки, немного ресурсов, небольшая армия и флот – и вертись как знаешь.

В конце каждого рабочего дня на счет поступают денежные средства, собранные на





подконтрольных планетах. Для увеличения размера ежедневного дохода необходимо строить соответствующие здания и захватывать новые планеты. При успешном исходе на счет одноразово поступает призовая сумма, призванная как-то компенсировать понесенные в ходе экспансии потери.

Стратегические ходы и глобальные каверзы могут быть сколь угодно хитроумными, но все решается в тактических боях на поверхности планет или в открытом космосе.

Космические сражения грандиозны и по зрелищности ничем не уступают лучшим кадрам фильмов, но... вот неувязка: космос немного плоский, хитро перекрашенный в полностью трехмерный. То

есть имеется основная плоскость, в которой, собственно, и происходят все основные маневры, и парочка дополнительных, где исчезают эскадрильи истребителей после пикирования на цель. Остроумно, но не больше – космос как был, так и остался трехмерным, и об этом знает даже последний пионер. Поединки кораблей-маток, выпускающих рои надоедливых перехватчиков, вызывают сильную ностальгию и большое желание провести неопределенное количество времени за игрой в StarCraft. Правильным ходом разработчиков является и то, что все крупные боевые единицы – вроде кораблей или орбитальных станций – представляют собой неоднородные

объекты и состоят из нескольких кусков.

Возвращаясь к теме плоского космоса, хочется отметить еще одну интересную идею, а именно кинематографическую камеру. Теперь, отдав приказы, можно наблюдать за ходом событий во всей красе и прелести (космос приобретет полноту и объем), однако повлиять на что-либо уже не получится.

После грандиозных разборок на фоне звездного неба очаги конфликтов в большинстве случаев перемещаются на поверхность планет. А там уже закаленного в боях игрока поджидают два знакомых с детства условия полной победы – уничтожить всех врагов и захватить все контрольные точки.

Разработчики очень старались хоть как-то направить игровой процесс в новое русло, и, к сожалению, им это удалось. Во-первых, во время боев отсутствует возможность производства новых подразделений на базах. Это сделано минимум для того, чтобы не возникало дисбаланса, ведь ситуация, когда у нападающей стороны есть только ограниченный контингент на орбите, а у защитников ресурсы практически не ограничены, никому не интересен. Так что производство стоит, и приходится воевать, исходя исключительно из имеющихся ресурсов. Это все, конечно, очень правильно, но в то же время – уж слишком наиграно и откровенно притянuto за уши. В результате экспедиционные силы рыщут по галак-



PC

PS2  
PlayStation 2

XBOX



тике, выискивая слабо защищенные или легкодоступные для захвата планеты. В ходе наземных боев каждая из сторон может вызывать подкрепления с орбиты или наземной базы, а также использовать огневую поддержку при наличии бомбардировщиков. В таких условиях победа достигается исключительно при экономном ведении боевых действий, использовании слабых мест в обороне противника. К слову, в Skirmish-режиме воспроизводство войск работает в обычном режиме.

Другой не слишком приглядный аспект — почти полное отсутствие креативности в деле комплектации армии. Рано или поздно, но все идеальные комбинации для защиты и нападения будут найдены, и тогда большинство миссий станут удивительно похожи друг на друга, что не есть хорошо. К тому же все войска — как Империи, так и повстанцев — эффек-

тивны против одних типов врагов и практически бесполезны в битвах с другими. Поскольку ассортимент доступных юнитов не слишком велик, разнообразие доступных тактик вряд ли удовлетворит изысканные требования любителя стратегий. Однако, хоть войска обеих сторон и схожи между собой на первый взгляд, имеется достаточное число особенностей, опровергающих данное утверждение. Многие корабли повстанцев могут перераспределять энергию между двигателями, силовыми щитами и вооружением, а их противники специализируются на захвате кораблей при помощи специальных лучей. Имеются и уникальные виды вооружения вроде огромной Ионной пушки или Звезды смерти. Последняя, кстати, неприятно удивила — использовать это чудо техники можно исключительно против планет, но не



против крупных кораблей противника.

Какая же сейчас стратегия без героев? Правильно — совсем никакая. И в Empire at War герои присутствуют, как и было заявлено ранее. Дарт Вейдер способен в одиночку справиться с кем угодно как в пешем строю, так и в своем персональном истребителе, Хан Соло на пару с Чубаккой тоже могут наломать немало дров. Герои не только участвуют в тактических баталиях, они являются важными фигурами на галактической карте. К примеру, СЗРО и R2D2 успешно воруют технологии у Империи.

Любопытен и сам метод борьбы с героями. Для устранения неприятеля нужно просто воспользоваться услугами охотников — эти товарищи за соответствующее вознаграждение нейтрализуют любого. Как ни печально, но деньги решают все.

В Empire at War отлично использованы все атрибуты вселенной производства Джорджа Лукаса, геймплей отличается от общепринятых для RTS норм — слишком искусственный, — что может прийти не по душе некоторым игрокам. Отсутствие широкого выбора возможностей для реализации стратегических талантов игрока мало влияет на сингл, но ощутимо ударяет по многопользовательской части игры.

В общем и целом, новая стратегия очень удачно описывает ранее неизвестные события, и можно еще раз встретить любимых персонажей, побывать у руля военной машины Империи или возглавить сопротивление, иными словами — хорошо провести время.

**Алексей Лещук**  
и его Злобная Личина







**Бренд Року**

В НОМІНАЦІЇ "БЕЗДОГАННА РЕПУТАЦІЯ"



140 ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ №3 2006

# MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 В УКРАИНЕ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

**ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ**  
**Siemens S75**

ПОСЛЕДНИЙ ПРАВИЛЬНЫЙ  
НЕМЕЦКИЙ ТЕЛЕФОН

**МУЗЫКАЛЬНАЯ  
МОБИЛЬНОСТЬ**  
КАК ВЫБРАТЬ СЕБЕ  
MP3-ПЛЕЕР

**СВЯЗЬ  
ПО-ЯПОНСКИ**  
ОСТРОВА  
ВОСХОДЯЩЕГО  
ПРОГРЕССА

**БУМАЖНИК  
ДЛЯ МЕГАБАЙТОВ**  
ИНФОРМАЦИЯ В  
ТВОЕМ КАРМАНЕ

**ЧТО В ИМЕНИ  
ТЕБЕ МОЕМ**  
КЛАССИФИЦИРУЕМ  
ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ

**9 ЛУЧШИХ  
ЖЕНСКИХ ТЕЛЕФОНОВ**

Samsung X810, Siemens CL75, Nokia 7370, Nokia 7380  
GlamPhone №1 ELLE by Alcatel, Sony Ericsson Z520i  
LG S5200, Motorola PEBL U6, Motorola RAZR V3 Pink



**БУМАЖНИК  
ДЛЯ МЕГАБАЙТОВ**  
ИНФОРМАЦИЯ В  
ТВОЕМ КАРМАНЕ

**ЖЕНСКИХ ТЕЛЕФОНОВ**

Samsung X810, Siemens CL75, Nokia 7370, Nokia 7380  
GlamPhone №1 ELLE by Alcatel, Sony Ericsson Z520i  
LG S5200, Motorola PEBL U6, Motorola RAZR V3 Pink

**+ МИНИ ФОРМАТ**



PC

PS2  
PlayStation 2

XBOX

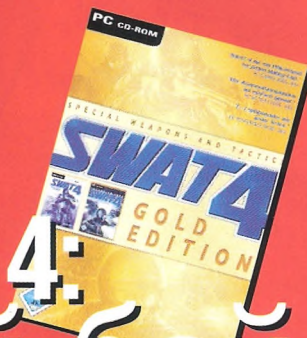
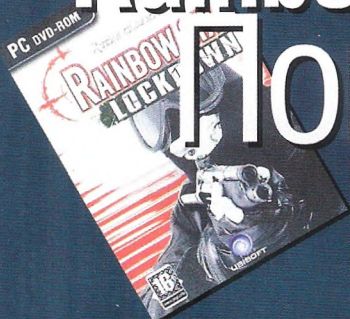
XBOX

**Показатель**  
**Название игры**  
**Платформа**  
**Разработчик**  
**Издатель**  
**Жанр**  
**Минимальные требования**  
  
**Официальный сайт**  
**Статус**  
**ОЦЕНКА**  
**Графика**  
**Геймплей**  
**Управление**  
**Звук**  
**Сюжет/концепция**

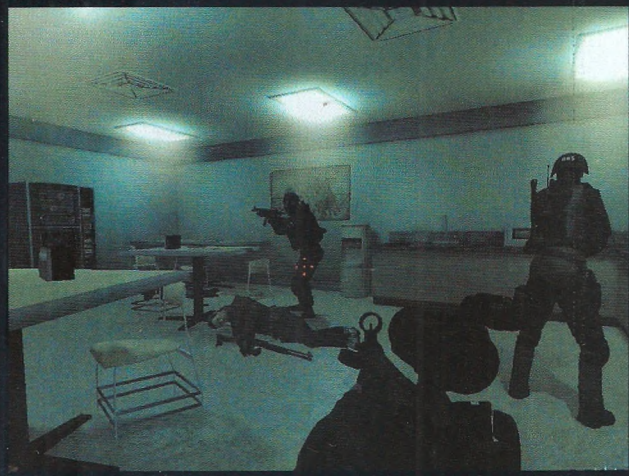
**В левом углу ринга**  
**Rainbow Six 4: Lockdown**  
PC, Sony PlayStation 2, Xbox  
Red Storm Entertainment и Ubisoft Montreal  
Ubisoft / Game Factory Interactive  
тактический шутер  
процессор 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,  
64 Мб видео  
[www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/](http://www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/)  
**Претендент 2006 года**  
**7-**  
10-  
6  
8  
9  
Заливная рыба

**В правом углу ринга**  
**SWAT 4**  
PC  
Irrational Games  
Vivendi Universal/«Софт Клуб»  
процессор 1 ГГц,  
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео  
[www.swat4.com/](http://www.swat4.com/)  
**Ветеран 2005 года**  
**9+**  
9  
10  
9  
10  
9

# Rainbow Six 4 vs. SWAT 4: Показательный бой



Rainbow Six 4: Lockdown



## Раунд первый: апперкот

Сегодняшний рассказ о том, как голый геймплей победил новомодную начинку.

Игру Rainbow Six 4 часто сравнивают со SWAT 4. Я решил не быть голословным и проинсталлировал сразу обе игрушки. Неброская графика, острый игровой процесс SWAT порубили в капусту все потуги Rainbow Six казаться мощным

и крутым. По сравнению с задержанием, тактическими ранениями, напряженностью и секторными повреждениями (как персонажа, так и врага) в игре SWAT 4 даже рядом не валялась охота за сонной дичью в свежачке RS:LD.

Хваленое командное взаимодействие в RS, разные режимы игры (кампания, одинокий волк, охота на террористов) и приказы спутни-

Let's get ready to rumble!

Michael Buffer

SWAT 4



кам в очередной раз не срабатывали. Слишком вяло: ходи себе по красивеньким чекпойнтам на протяжении около полутора десятков миссий, указывая пальчиком куда брести и думай «Где карта местности? Трудно было дать?».

Убивать, освобождать, выбивать двери (класс!), разнести, разминировать... Вот и все задания. Авторы сами

себя подвели – информативность игры (залог успеха) стремится к нулю: сравните подробные данные о задании в SWAT 4 и микро-RTFM в RS:LD. Кот наплакал! Нейтрализуя некрасивых врагов в боевике SWAT, ощущаешь их реальность, ведь перед миссией на них выдается подробное досье. Кроме того, жесткая система морали украшала геймплей. А здесь?

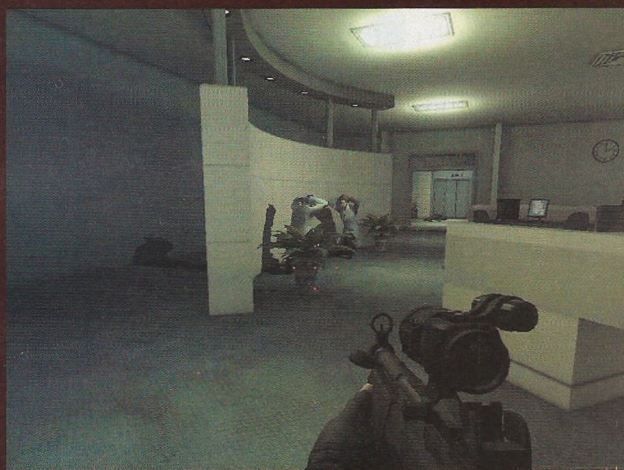


PC

PS2  
PlayStation 2

XBOX

## Rainbow Six 4: Lockdown



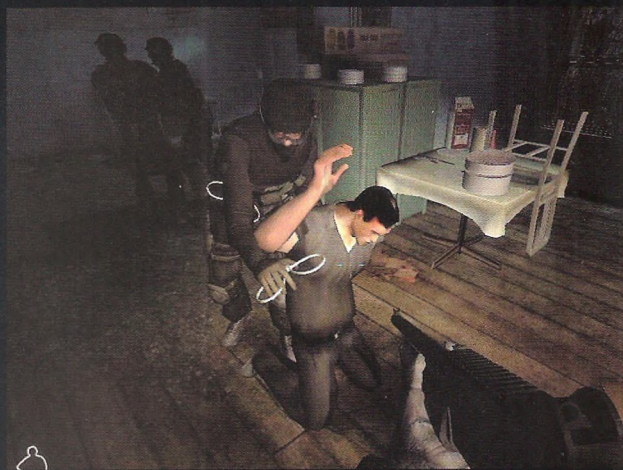
Сценарий «Радуги» – примечательное бормотание про Африку, Европу, правительства, террористов, вирус. В SWAT – опасные будничные дежурства, никакой идейности – лишь конкретные случаи и уголовные дела по факту одного или серии преступлений.

RS:LD нечеловечески упростили: убрали целесообразность предварительного планирования, отобрали лич-

ностные отличия помощников, а заодно и «съели мозги» AI. До слёз рассмешил первый же помощник Loisselle: готовясь атаковать, он смешно (ragdoll ☺) повернулся лицом к стене, рассматривая обои...

Неприятель способен сбить навык и расслабить любого хардкорного игрока: я даже перестал следить за врагами-тугодумами, поэтому через пару дней игры моего персонажа

## SWAT 4



стали постоянно убивать. Однако и противник эмоционален: может обидеться и отвернуться от тебя в момент атаки. Одушевленный скрипт? Или я такой страшный?

В детище Irrational Games AI союзников тоже не блещет осмысленностью. В то же время SWAT компенсирует недочеты отряда random-перетасовкой скриптов: никогда нельзя быть точно уверенным,

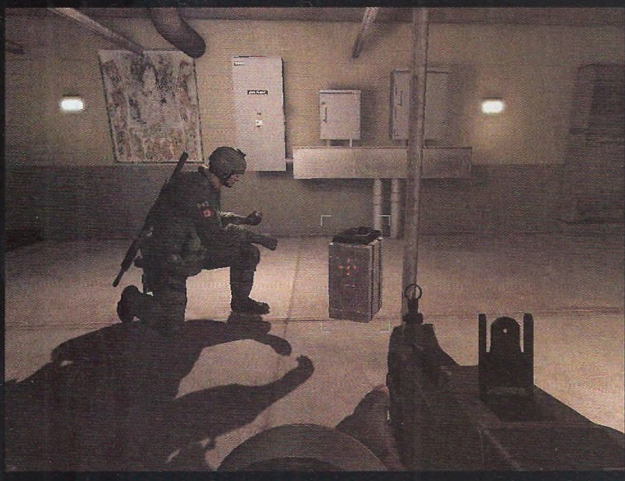
откуда выскочит вражина, где он может спрятаться и как он себя поведет. А это создает эффект неожиданности!

### Не родись красивой...

Что в игре RS4 действительно не расстраивает, так это графика, умеренно жрущая системные ресурсы. Красивые локации, четкие текстуры сглаживают остальное мракобе-



## Rainbow Six 4: Lockdown



сие игры! По полу разбросаны денежки, сквозь солидные городские здания на задымленных улицах пробивается зелень деревьев, по ночным деревянным улочкам с заунывным свистом носится песчаная буря. Уровень с ужасающими катакомбами потрясает больше всего – захоронения и груды черепов, раскатывающихся с стороны, подобно страшным бильярдным шарам!

Редко, но наповал бьют спецэффекты: в холодильном зале стекло шлема нашего бойца покрывается инеем, а под дождем – каплями, как в Cold Fear. Хорош также уровень с базой террористов, не может не восхищать полуразрушенный замок-крепость. Но красота касается только статических объектов и немного наших помощников. Графика резко контрастирует с общим

настроением игры. Дизайн врагов ужасен. Точка.

В этом плане картинка в SWAT (модификация движка Unreal 2) не была настолько противоречивой, а простенький интерьер был заполнен неплохо, хотя разгуляться по территории было особо негде. Зато искать улики среди массы хлама в местах задержания было сущей радостью.

О звуке: музыки вполне приличная, зато озвучка невзрачная. Стрельба на заднем фоне вовсе ненастоящая и как будто невпопад. Что получилось чудесно, так это диско-эффект заложенных ушей от взрыва – браво! Звук в SWAT был неплох, особенно в информационных сообщениях. Но ничего потрясающего в нем не было.

### Физик Шурик и движок-жмурик

Поскольку рассматривать в RS больше нечего, то я вплотную занялся изучением физики (хоть курсовую пиши). Радость игры – пулевые отверстия (decals). Но и тут нас поджидал подвох: да, выстрел в сейф провоцирует имитацию рикошета! Да, стекла можно ловко разбить! И всё. Дальше начинается хоррор: деколы в фарах и шинах (!) автомобиля; вазы, которые от выстрела лопаются, будто шарик; пустые огнетушители; бронированные лампочки; бутылка вина, которая от выстрела начинает крутиться, как юла... Авторы никогда не слышали, что древесина от выстрела разлетается в щепки, а не получает пробойну, как ведро? Труп врага превращается в неинтерактивную часть интерьера. Я понимаю, что физика многих игр еще хуже. Но в 2006-го году пора бы уже начать хотя бы немного думать о результате разработки!

О движке SWAT скажу коротко: всё тот же пресловутый Navok, а локации игры неразрушаемы и малополезны.

Влияние движка на инвентарь также не образцовое: шпионские штуkenции RS (ночное видение и датчик движения) – детская птичка-свистулька по сравнению с примочками Сэма Фишера. Оружия – навалом, но с собой несем только основное, вторичное и гранатки. Причем заметна неестественность поведения как штурмовой винтовки, так и пулемета, о помповом дробовике я лучше промолчу... В полицейском симуляторе прорисовка и физика воздействия оружия была неважная, зато пользоваться инструментарием при взломе и задержании или несмертельным оружием было намного удобнее: только шокер и наручники чего стоили! Также была видеочка, как элемент сладкой жизни. А еще на врага можно было покричать, и он сам сдавался. ☺

Но счастье есть: возможность сохраняться в любом месте RS очень выручает – так, глядишь, потихоньку все миссии и пройдем. SWAT и в плане сэйвов имитирует реализм полицейской жизни – миссия цельна и неделима.

### Lockdown и нокдаун

Диагноз игры RS:LD прост: деградация. Не этого все ждали от некогда сложнейшей игры... Пресный шутер, не производящий впечатления. От провала игру спасает только нормальная графика, мультиплеер, имя Тома Клэнси и армия фанатов предыдущих серий.

### Победитель: SWAT 4!

Рефери: Max Pagan  
Радиоведущий: -Napalm-





# На нашем сайте: — 2000 мелодий

# — 4000 картинок

# — 500 роликов

# — 700 игр

wap.  
www.

# LOGIZMO

com.ua

Контент доступен для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, АСЕ&BASE, DJUICE

## ТОПОВЫЕ МЕЛОДИИ

T/c "He родился красивой" - Савичева	9101869 603	Arash - Tike Tike Kardi (remix)	9100696 603
Crazy Frog Vs Axel F - скажешь жабена	9101441 603	Подъем и Карина - Белые кораблики	9101901 603
DJ Skydramer - 9 Pota (remix)	9102072 603	A-Studio - Ты	9101931 603
X-mode - Animals (B мире животных)	9100712 603	Benny Benassi - Hit My Heart	9100752 603
Сериял "Солдаты" - Юность в сапогах	9101742 603	K/f "От заката до рассвета" - Тема v.1	9100194 603
DJ Дождик - Почему же	9101934 603	Могилевская Наталья - Полюби меня	9100226 603
Лолита - Пошло его на... (remix)	9101912 603	A-студио - Улетаю	9101770 603
Crazy Frog - Last Christmas	9102050 603	Ласковый Май - Белые розы (Dance Mix)	9101957 603
Айдомо Муру - Черные Глаза	9102047 603	K/f "Бандитский Петербург" - Город,	9100090 603
Фактор 2 - Красавица	9101808 603	Global Deejays - San Francisco	9100724 603
Crazy Frog - U Cant Touch This	9102062 603	Mark Snow - X-Files Theme	9101599 603
DJ Кефир и Арсеньев - Мурка	9101761 603	Triplex - Бригада	9100078 603
DJ Romeo - Ты у меня одна	9102032 603	Опасные DJ's - Белый Мерин (бумеру)	9102011 603
Madonna - Hung Up	9101938 603	Дискотека Авария - Если хочешь	9101418 603
Crazy Frog - Popcorn	9101907 603	Pain Feat Prodigy - Pain End Prodigy	9102026 603
50 Cent - Outta Control	9101870 603	Anastacia - Pieces Of A Dream	9102069 603
Benny Benassi - Last Christmas	9102060 603	DJ Groov - Камыш (Remix)	9101975 603
Arash - Boro (remix)	9100695 603	Eminem - Ass Like That	9101872 603
Benny Benassi - Who Is Your Daddy	9102150 603	Басков и Певалей - Ты далеко	9101974 603
DJ Skydramer - Kavkazskaya plenica	9101475 603	Black Eyed Pease - Don't Phunk With	9101604 603
50 Cent - Just A Lil Bit	9101939 603	Билый Ирина и Omar Arfush - Любовь	9101853 603
K/f "Бумер" - Мобильник	9100189 603	Корни и Rdv Dj - 25-й этаж (Remix)	9101813 603
David Guetta & DJ Davis - The World Is	9101777 603	Reflex - Танцы	9101692 603
Beonce Feat 50 Cent - Sexy Lil Thug	9102151 603	50 Cent - Candy Shop	9100654 603
Братья Гримм - Ресницы	9101741 603	Жириновский vs Crazy Frog - Мегамикс	9102149 603
Benny Benassi - Rocket In The Sky	9102139 603	K/f "Профессионал" - Тема	9100102 603

## КАРТИНКИ

7202774603	7201280603	7202916603	7203038603	7202940603	7202986603
7202958603	7201260603	7200545603	7203176603	7204303603	7200365603
7202785603	7204106603	7204368603	7200541603	7202838603	7201275603
7202839603	7204359603	7202465603	7204075603	7201316603	7203006603
7204275603	7201644603	7203776603	7204371603	7204297603	7204112603
7202805603	7202918603	7202807603	7201528603	7203067603	7201607603
7203019603	7203041603	7201263603	7204056603	7202877603	7203035603
7204019603	7203969603	7202938603	7200544603	7204044603	7200548603
7203084603	7204021603	7204179603	7202843603	7202922603	7201314603
7201667603	7203775603	7204162603	7204273603	7204565603	7201165603

## Впервые на Украине: «МАГАЗИНЧИК»

Теперь заказывать мелодии, картинки, игры, анимацию и звуки просто, удобно и дешево!

Более 1500 полифонических мелодий  
Более 2500 цветных картинок  
Более 300 анимационных заставок  
Более 400 звуков  
Более 800 мелодий с голосом  
Более 200 игр  
премиум-класса  
Более 100 игр

2,5 грн.!!!

Как пользоваться услугой:  
Для того, чтобы воспользоваться системой «МАГАЗИНЧИК МР» необходимо отправить SMS-сообщение с кодом 6023 на номер 105336

В ответ придет SMS-сообщение с WAP-ссылкой (паролем) для доступа к системе «МАГАЗИНЧИК МР»

Воспользоваться системой «МАГАЗИНЧИК МР» может любой обладатель полифонического телефона с цветным экраном!

А теперь главное — 10 мелодий, 20 картинок, 3 игры и 5 анимаций (иди в разделе «Бонусы»)

— доступно — **БЕСПЛАТНО!**

Стоимость отправки сообщения - 18 грн. (с НДС)

## АНИМАЦИЯ

7300400603	7300435603	7300374603	7300372603	7300395603	7300387603
7300397603	7300294603	7300286603	7300289603	7300375603	7300393603
7300373603	7300419603	7300424603	7300374603	7300347603	7300338603
7300435603	7300431603	7300391603	7300380603	7300445603	7300378603

Анимация доступна для телефонов:

Alcatel 535, 556, 735, 736, 757, 835, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000, 1001, 1002, 1003, 1004, 1005, 1006, 1007, 1008, 1009, 1010, 1011, 1012, 1013, 1014, 1015, 1016, 1017, 1018, 1019, 1020, 1021, 1022, 1023, 1024, 1025, 1026, 1027, 1028, 1029, 1030, 1031, 1032, 1033, 1034, 1035, 1036, 1037, 1038, 1039, 1040, 1041, 1042, 1043, 1044, 1045, 1046, 1047, 1048, 1049, 1050, 1051, 1052, 1053, 1054, 1055, 1056, 1057, 1058, 1059, 1060, 1061, 1062, 1063, 1064, 1065, 1066, 1067, 1068, 1069, 1070, 1071, 1072, 1073, 1074, 1075, 1076, 1077, 1078, 1079, 1080, 1081, 1082, 1083, 1084, 1085, 1086, 1087, 1088, 1089, 1090, 1091, 1092, 1093, 1094, 1095, 1096, 1097, 1098, 1099, 1100, 1101, 1102, 1103, 1104, 1105, 1106, 1107, 1108, 1109, 1110, 1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200, 1201, 1202, 1203, 1204, 1205, 1206, 1207, 1208, 1209, 1210, 1211, 1212, 1213, 1214, 1215, 1216, 1217, 1218, 1219, 1220, 1221, 1222, 1223, 1224, 1225, 1226, 1227, 1228, 1229, 1230, 1231, 1232, 1233, 1234, 1235, 1236, 1237, 1238, 1239, 1240, 1241, 1242, 1243, 1244, 1245, 1246, 1247, 1248, 1249, 1250, 1251, 1252, 1253, 1254, 1255, 1256, 1257, 1258, 1259, 1260, 1261, 1262, 1263, 1264, 1265, 1266, 1267, 1268, 1269, 1270, 1271, 1272, 1273, 1274, 1275, 1276, 1277, 1278, 1279, 1280, 1281, 1282, 1283, 1284, 1285, 1286, 1287, 1288, 1289, 1290, 1291, 1292, 1293, 1294, 1295, 1296, 1297, 1298, 1299, 1300, 1301, 1302, 1303, 1304, 1305, 1306, 1307, 1308, 1309, 1310, 1311, 1312, 1313, 1314, 1315, 1316, 1317, 1318, 1319, 1320, 1321, 1322, 1323, 1324, 1325, 1326, 1327, 1328, 1329, 1330, 1331, 1332, 1333, 1334, 1335, 1336, 1337, 1338, 1339, 1340, 1341, 1342, 1343, 1344, 1345, 1346, 1347, 1348, 1349, 1350, 1351, 1352, 1353, 1354, 1355, 1356, 1357, 1358, 1359, 1360, 1361, 1362, 1363, 1364, 1365, 1366, 1367, 1368, 1369, 1370, 1371, 1372, 1373, 1374, 1375, 1376, 1377, 1378, 1379, 1380, 1381, 1382, 1383, 1384, 1385, 1386, 1387, 1388, 1389, 1390, 1391, 1392, 1393, 1394, 1395, 1396, 1397, 1398, 1399, 1400, 1401, 1402, 1403, 1404, 1405, 1406, 1407, 1408, 1409, 1410, 1411, 1412, 1413, 1414, 1415, 1416, 1417, 1418, 1419, 1420, 1421, 1422, 1423, 1424, 1425, 1426, 1427, 1428, 1429, 1430, 1431, 1432, 1433, 1434, 1435, 1436, 1437, 1438, 1439, 1440, 1441, 1442, 1443, 1444, 1445, 1446, 1447, 1448, 1449, 1450, 1451, 1452, 1453, 1454, 1455, 1456, 1457, 1458, 1459, 1460, 1461, 1462, 1463, 1464, 1465, 1466, 1467, 1468, 1469, 1470, 1471, 1472, 1473, 1474, 1475, 1476, 1477, 1478, 1479, 1480, 1481, 1482, 1483, 1484, 1485, 1486, 1487, 1488, 1489, 1490, 1491, 1492, 1493, 1494, 1495, 1496, 1497, 1498, 1499, 1500, 1501, 1502, 1503, 1504, 1505, 1506, 1507, 1508, 1509, 1510, 1511, 1512, 1513, 1514, 1515, 1516, 1517, 1518, 1519, 1520, 1521, 1522, 1523, 1524, 1525, 1526, 1527, 1528, 1529, 1530, 1531, 1532, 1533, 1534, 1535, 1536, 1537, 1538, 1539, 1540, 1541, 1542, 1543, 1544, 1545, 1546, 1547, 1548, 1549, 1550, 1551, 1552, 1553, 1554, 1555, 1556, 1557, 1558, 1559, 1560, 1561, 1562, 1563, 1564, 1565, 1566, 1567, 1568, 1569, 1570, 1571, 1572, 1573, 1574, 1575, 1576, 1577, 1578, 1579, 1580, 1581, 1582, 1583, 1584, 1585, 1586, 1587, 1588, 1589, 1590, 1591, 1592, 1593, 1594, 1595, 1596, 1597, 1598, 1599, 1600, 1601, 1602, 1603, 1604, 1605, 1606, 1607, 1608, 1609, 1610, 1611, 1612, 1613, 1614, 1615, 1616, 1617, 1618, 1619, 1620, 1621, 1622, 1623, 1624, 1625, 1626, 1627, 1628, 1629, 1630, 1631, 1632, 1633, 1634, 1635, 1636, 1637, 1638, 1639, 1640, 1641, 1642, 1643, 1644, 1645, 1646, 1647, 1648, 1649, 1650, 1651, 1652, 1653, 1654, 1655, 1656, 1657, 1658, 1659, 1660, 1661, 1662, 1663, 1664, 1665, 1666, 1667, 1668, 1669, 1670, 1671, 1672, 1673, 1674, 1675, 1676, 1677, 1678, 1679, 1680, 1681, 1682, 1683, 1684, 1685, 1686, 1687, 1688, 1689, 1690, 1691, 1692, 1693, 1694, 1695, 1696, 1697, 1698, 1699, 1700, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1706, 1707, 1708, 1709, 1710, 1711, 1712, 1713, 1714, 1715, 1716, 1717, 1718, 1719, 1720, 1721, 1722, 1723, 1724, 1725, 1726, 1727, 1728, 1729, 1730, 1731, 1732, 1733, 1734, 1735, 1736, 1737, 1738, 1739, 1740, 1741, 1742, 1743, 1744, 1745, 1746, 1747, 1748, 1749, 1750, 1751, 1752, 1753, 1754, 1755, 1756, 1757, 1758, 1759, 1760, 1761, 1762, 1763, 1764, 1765, 1766, 1767, 1768, 1769, 1770, 1771, 1772, 1773, 1774, 1775, 1776, 1777, 1778, 1779, 1780, 1781, 1782, 1783, 1784, 1785, 1786, 1787, 1788, 1789, 1790, 1791, 1792, 1793, 1794, 1795, 1796, 1797, 1798, 1799, 1800, 1801, 1802, 1803, 1804, 1805, 1806, 1807, 1808, 1809, 1810, 1811, 1812, 1813, 1814, 1815, 1816, 1817, 1818, 1819, 1820, 1821, 1822, 1823, 1824, 1825, 1826, 1827, 1828, 1829, 1830, 1831, 1832, 1833, 1834, 1835, 1836, 1837, 1838, 1839, 1840, 1841, 1842, 1843, 1844, 1845, 1846, 1847, 1848, 1849, 1850, 1851, 1852, 1853, 1854, 1855, 1856, 1857, 1858, 1859, 1860, 1861, 1862, 1863, 1864, 1865, 1866, 1867, 1868, 1869, 1870, 1871, 1872, 1873, 1874, 1875, 1876, 1877, 1878, 1879, 1880, 1881, 1882, 1883, 1884, 1885, 1886, 1887, 1888, 1889, 1890, 1891, 1892, 1893, 1894, 1895, 1896, 1897, 1898, 1899, 1900, 1901, 1902, 1903, 1904, 1905, 1906, 1907, 1908, 1909, 1910, 1911, 1912, 1913, 1914, 1915, 1916, 1917, 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926, 1927, 1928, 1929, 1930, 1931, 1932, 1933, 1934, 1935, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944, 1945, 1946, 1947, 1948, 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2

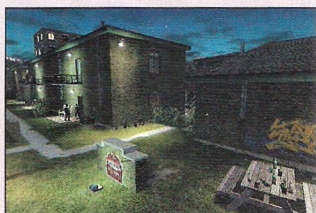


PC

PS2

**Название:** 25 to Life**Разработчик:** Avalanche Software**Издатель:** Eidos Interactive**Жанр:** Action**Системные требования:** Pentium 4 1,8 ГГц,  
256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** [www.25tolife.com](http://www.25tolife.com)**Мультиплеер:** до 16**Оценка:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**5  
6  
5  
6  
9

# 25 TO LIFE

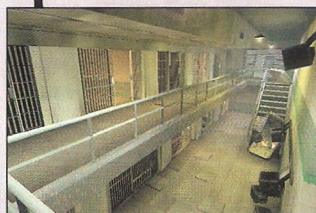


## Опять двадцать пять

Перед выходом очередной игры мы часто представляем себе будущий хит – каким он будет, как классно мы будем в него играть. Так было и с этой игрой. Задолго до выхода мы как мочалки впитывали в себя все обещания игровстроителей, только и успевая подтирать слюни. А это были «золотые горы» – нам обещали возможность побывать в шкуре современного гангстера или полицейского и что это будет интересно. Но, увы, унылый Action с давно надоевшим тотальным геноцидом противников в который раз вернул нас с небес на землю.

## Не все то GTA, что хорошо пиарят

Жизнь гангстера – она ведь, как противопехотная мина: наступив на нее – вы навеки вместе, но как только возникает желание уйти, она делает вам очень больно. Сюжет игры



25 to Life берет свое начало с подобной ситуации. Натерпевшийся труженик женских чулков и пистолетов под давлением супруги принимает решение выйти из игры, но не тут-то было. После разговора со своим камрадом главный герой решает пойти на последнее дело. На обдумывание времени ему хватит с лихвой – у него есть 25 лет, которые он должен провести в одной из местных тюрем.

Откровенно говоря, «изобретательности» в написании сюжета разработчикам не занимать...

Что же касается самого игрового процесса, то и здесь ничего особенного замечено не было. Хотя... В подобных играх квесты не всегда уместны, но Avalanche Software решили иначе. И вот на протяжении всей игры, от игрового меню до самого эндшпиля, недоумевающему игроку предстоит искать все прелести, которые обеща-



ла широкая рекламная кампания. И, уж поверьте мне на слово, спрятать обещанное игромделам удалось на славу – днем с огнем не сыщешь! ☺

Неудачный симбиоз дюжины штампов, представший перед нами в виде плавающих повсюду аптечек, скромного набора оружия и глупого AI, вряд ли кого-то заинтересует. Добавить к этому местами непонятное управление с ненужными заморочками а-ля «выглядывать из-за угла» и анимацию, явно рассчитанную на го-о-о-рячих эсто-о-онских парней, – так и вовсе все желание поиграть пропадет.

Многопользовательскому режиму игры, на котором, собственно, и делался акцент разработчиками, к сожалению, спасти игру тоже не удалось. Мультиплеер, например режим «Противостояние» (что означает игра «Хорошие парни VS Парни плохие»), смотрел-

ся бы куда привлекательнее на движке Navos, а так... Имеет то, что имеем.

## У меня есть игра, но нет желания играть

Грех расстраиваться, ибо ситуация, грубо говоря, не нова. Человеку, именующему себя «геймер», не привыкать! Мысли о покупке данной игры можете сразу оставить в прошлом.

Вам не хватает уличной атмосферы? GTA: San Andreas – это лучшее лекарство!

Не можете утолить жажду тотального геноцида? Вам придет на помощь Серьезный дядюшка Сем!

Ну а в гроб 25 to Life забейте большой ржавый гвоздь, так как под толстым слоем красивой рекламы скрывается невзрачное изделие, которому не место на вашей полке с компактными.

mNIBlnd





# На нашем сайте: — 2000 мелодий

# — 4000 картинок

# — 500 роликов

# — 700 игр

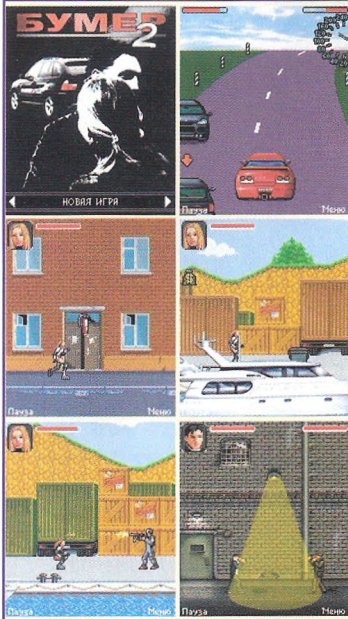
wap.  
www.

# LOGIZMO

com.ua

Контент доступен для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE

## ИГРЫ



### БУМЕР 2 6100240603

Драки, перестрелки, крутые погони, все только начинается в новой игре от "Qrize-RME" по мотивам хитового кинофильма "Бумер 2". Играй в продолжение одной из самых продаваемых игр в СНГ "Бумер", управляя новыми героями, проходи новые уровни. Теперь доступно целых три режима прохождения игры, это боковой шутер, погони на классных тачках, включая легендарный бумер, и скоростная езда на роликовых коньках. А два главных персонажа Костян и Даша, будут сменять друг друга на протяжении всей игры, побеждая всех врагов на своем пути.

#### Особенности игры:

- Полностью на русском языке
- Три режима прохождения игры
- Два главных героя
- 7 уровней с массой противников
- Различные задания в начале каждого уровня
- Гонки на автомобилях BMW и Nissan
- Подробная помощь в управлении игрой

ИГРЫ БУМЕР 2 и БРИГАДА ДОСТУПНЫ ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ:

LG C1100, C3310, F1200, F2100, F2200, F2300, F2400, F2410, E5400, C5500, C5600, 67000A, 67050, 67070, 67100, M4300, M4400, M4410, V1150, V180, V186, V188, V220, V230, V300, V330, V360, V361, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V650, V80, V870, Nokia 2650, 2652, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3510, 3530, 3586, 3596, 3587, 3587i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6015i, 6020, 6021, 6060, 6100, 6101, 6102, 6108, 6111, 6152, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6250, 6260, 6310i, 6560, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8080, 80910i, N-Gage, N-Gage-00, N70, N91, Panasonic C110, C200, X400, X500, X60, X66, X68, Sagem MY G5-2, MY X-4, MY X-7, MY-V55, MY-V65, MY-V75, MY-V85 Samsung C110, C200, C207, C210, C410, C415, C416, C500, C505, C510, C515, C520, C525, C530, C535, C540, C550, C560, C580, C600, C610, C620, C630, C635, C640, C650, C660, C680, C690, C700, C710, C715, C720, C725, C730, C735, C740, C750, C760, C770, C780, C790, C800, C810, C820, C830, C835, C840, C850, C860, C870, C880, C890, C900, C910, C920, C930, C935, C940, C950, C960, C970, C980, C990, D400, D410, D420, D430, D440, D450, D460, D470, D480, D490, D500, D510, D520, D530, D540, D550, D560, D570, D580, D590, D600, D610, D620, D630, D640, D650, D660, D670, D680, D690, D700, D710, D720, D730, D740, D750, D760, D770, D780, D790, D800, D810, D820, D830, D840, D850, D860, D870, D880, D890, D900, D910, D920, D930, D940, D950, D960, D970, D980, D990, E500, E510, E520, E530, E540, E550, E560, E570, E580, E590, E600, E610, E620, E630, E640, E650, E660, E670, E680, E690, E700, E710, E715, E720, E725, E730, E735, E740, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, F100, F105, F110, F115, F120, F125, F130, F135, F140, F145, F150, F155, F160, F165, F170, F175, F180, F185, F190, F195, F200, F205, F210, F215, F220, F225, F230, F235, F240, F245, F250, F255, F260, F265, F270, F275, F280, F285, F290, F300, F305, F310, F315, F320, F325, F330, F335, F340, F345, F350, F355, F360, F365, F370, F375, F380, F385, F390, F395, F400, F405, F410, F415, F420, F425, F430, F435, F440, F445, F450, F455, F460, F465, F470, F475, F480, F485, F490, F495, F500, F505, F510, F515, F520, F525, F530, F535, F540, F545, F550, F555, F560, F565, F570, F575, F580, F585, F590, F595, F600, F605, F610, F615, F620, F625, F630, F635, F640, F645, F650, F655, F660, F665, F670, F675, F680, F685, F690, F695, F700, F705, F710, F715, F720, F725, F730, F735, F740, F745, F750, F755, F760, F765, F770, F775, F780, F785, F790, F795, F800, F805, F810, F815, F820, F825, F830, F835, F840, F845, F850, F855, F860, F865, F870, F875, F880, F885, F890, F895, F900, F905, F910, F915, F920, F925, F930, F935, F940, F945, F950, F955, F960, F965, F970, F975, F980, F985, F990, G100, G105, G110, G115, G120, G125, G130, G135, G140, G145, G150, G155, G160, G165, G170, G175, G180, G185, G190, G195, G200, G205, G210, G215, G220, G225, G230, G235, G240, G245, G250, G255, G260, G265, G270, G275, G280, G285, G290, G295, G300, G305, G310, G315, G320, G325, G330, G335, G340, G345, G350, G355, G360, G365, G370, G375, G380, G385, G390, G395, G400, G405, G410, G415, G420, G425, G430, G435, G440, G445, G450, G455, G460, G465, G470, G475, G480, G485, G490, G495, G500, G505, G510, G515, G520, G525, G530, G535, G540, G545, G550, G555, G560, G565, G570, G575, G580, G585, G590, G595, G600, G605, G610, G615, G620, G625, G630, G635, G640, G645, G650, G655, G660, G665, G670, G675, G680, G685, G690, G695, G700, G705, G710, G715, G720, G725, G730, G735, G740, G745, G750, G755, G760, G765, G770, G775, G780, G785, G790, G795, G800, G805, G810, G815, G820, G825, G830, G835, G840, G845, G850, G855, G860, G865, G870, G875, G880, G885, G890, G895, G900, G905, G910, G915, G920, G925, G930, G935, G940, G945, G950, G955, G960, G965, G970, G975, G980, G985, G990, H100, H105, H110, H115, H120, H125, H130, H135, H140, H145, H150, H155, H160, H165, H170, H175, H180, H185, H190, H195, H200, H205, H210, H215, H220, H225, H230, H235, H240, H245, H250, H255, H260, H265, H270, H275, H280, H285, H290, H295, H300, H305, H310, H315, H320, H325, H330, H335, H340, H345, H350, H355, H360, H365, H370, H375, H380, H385, H390, H395, H400, H405, H410, H415, H420, H425, H430, H435, H440, H445, H450, H455, H460, H465, H470, H475, H480, H485, H490, H495, H500, H505, H510, H515, H520, H525, H530, H535, H540, H545, H550, H555, H560, H565, H570, H575, H580, H585, H590, H595, I100, I105, I110, I115, I120, I125, I130, I135, I140, I145, I150, I155, I160, I165, I170, I175, I180, I185, I190, I195, I200, I205, I210, I215, I220, I225, I230, I235, I240, I245, I250, I255, I260, I265, I270, I275, I280, I285, I290, I295, I300, I305, I310, I315, I320, I325, I330, I335, I340, I345, I350, I355, I360, I365, I370, I375, I380, I385, I390, I395, I400, I405, I410, I415, I420, I425, I430, I435, I440, I445, I450, I455, I460, I465, I470, I475, I480, I485, I490, I495, I500, I505, I510, I515, I520, I525, I530, I535, I540, I545, I550, I555, I560, I565, I570, I575, I580, I585, I590, I595, J100, J105, J110, J115, J120, J125, J130, J135, J140, J145, J150, J155, J160, J165, J170, J175, J180, J185, J190, J195, J200, J205, J210, J215, J220, J225, J230, J235, J240, J245, J250, J255, J260, J265, J270, J275, J280, J285, J290, J295, J300, J305, J310, J315, J320, J325, J330, J335, J340, J345, J350, J355, J360, J365, J370, J375, J380, J385, J390, J395, J400, J405, J410, J415, J420, J425, J430, J435, J440, J445, J450, J455, J460, J465, J470, J475, J480, J485, J490, J495, J500, J505, J510, J515, J520, J525, J530, J535, J540, J545, J550, J555, J560, J565, J570, J575, J580, J585, J590, J595, K100, K105, K110, K115, K120, K125, K130, K135, K140, K145, K150, K155, K160, K165, K170, K175, K180, K185, K190, K195, K200, K205, K210, K215, K220, K225, K230, K235, K240, K245, K250, K255, K260, K265, K270, K275, K280, K285, K290, K295, K300, K305, K310, K315, K320, K325, K330, K335, K340, K345, K350, K355, K360, K365, K370, K375, K380, K385, K390, K395, K400, K405, K410, K415, K420, K425, K430, K435, K440, K445, K450, K455, K460, K465, K470, K475, K480, K485, K490, K495, K500, K505, K510, K515, K520, K525, K530, K535, K540, K545, K550, K555, K560, K565, K570, K575, K580, K585, K590, K595, L100, L105, L110, L115, L120, L125, L130, L135, L140, L145, L150, L155, L160, L165, L170, L175, L180, L185, L190, L195, L200, L205, L210, L215, L220, L225, L230, L235, L240, L245, L250, L255, L260, L265, L270, L275, L280, L285, L290, L295, L300, L305, L310, L315, L320, L325, L330, L335, L340, L345, L350, L355, L360, L365, L370, L375, L380, L385, L390, L395, L400, L405, L410, L415, L420, L425, L430, L435, L440, L445, L450, L455, L460, L465, L470, L475, L480, L485, L490, L495, L500, L505, L510, L515, L520, L525, L530, L535, L540, L545, L550, L555, L560, L565, L570, L575, L580, L585, L590, L595, M100, M105, M110, M115, M120, M125, M130, M135, M140, M145, M150, M155, M160, M165, M170, M175, M180, M185, M190, M195, M200, M205, M210, M215, M220, M225, M230, M235, M240, M245, M250, M255, M260, M265, M270, M275, M280, M285, M290, M295, M300, M305, M310, M315, M320, M325, M330, M335, M340, M345, M350, M355, M360, M365, M370, M375, M380, M385, M390, M395, M400, M405, M410, M415, M420, M425, M430, M435, M440, M445, M450, M455, M460, M465, M470, M475, M480, M485, M490, M495, M500, M505, M510, M515, M520, M525, M530, M535, M540, M545, M550, M555, M560, M565, M570, M575, M580, M585, M590, M595, N100, N105, N110, N115, N120, N125, N130, N135, N140, N145, N150, N155, N160, N165, N170, N175, N180, N185, N190, N195, N200, N205, N210, N215, N220, N225, N230, N235, N240, N245, N250, N255, N260, N265, N270, N275, N280, N285, N290, N295, N300, N305, N310, N315, N320, N325, N330, N335, N340, N345, N350, N355, N360, N365, N370, N375, N380, N385, N390, N395, N400, N405, N410, N415, N420, N425, N430, N435, N440, N445, N450, N455, N460, N465, N470, N475, N480, N485, N490, N495, N500, N505, N510, N515, N520, N525, N530, N535, N540, N545, N550, N555, N560, N565, N570, N575, N580, N585, N590, N595, O100, O105, O110, O115, O120, O125, O130, O135, O140, O145, O150, O155, O160, O165, O170, O175, O180, O185, O190, O195, O200, O205, O210, O215, O220, O225, O230, O235, O240, O245, O250, O255, O260, O265, O270, O275, O280, O285, O290, O295, O300, O305, O310, O315, O320, O325, O330, O335, O340, O345, O350, O355, O360, O365, O370, O375, O380, O385, O390, O395, O400, O405, O410, O415, O420, O425, O430, O435, O440, O445, O450, O455, O460, O465, O470, O475, O480, O485, O490, O495, O500, O505, O510, O515, O520, O525, O530, O535, O540, O545, O550, O555, O560, O565, O570, O575, O580, O585, O590, O595, P100, P105, P110, P115, P120, P125, P130, P135, P140, P145, P150, P155, P160, P165, P170, P175, P180, P185, P190, P195, P200, P205, P210, P215, P220, P225, P230, P235, P240, P245, P250, P255, P260, P265, P270, P275, P280, P285, P290, P295, P300, P305, P310, P315, P320, P325, P330, P335, P340, P345, P350, P355, P360, P365, P370, P375, P380, P385, P390, P395, P400, P405, P410, P415, P420, P425, P430, P435, P440, P445, P450, P455, P460, P465, P470, P475, P480, P485, P490, P495, P500, P505, P510, P515, P520, P525, P530, P535, P540, P545, P550, P555, P560, P565, P570, P575, P580, P585, P590, P595, Q100, Q105, Q110, Q115, Q120, Q125, Q130, Q135, Q140, Q145, Q150, Q155, Q160, Q165, Q170, Q175, Q180, Q185, Q190, Q195, Q200, Q205, Q210, Q215, Q220, Q225, Q230, Q235, Q240, Q245, Q250, Q255, Q260, Q265, Q270, Q275, Q280, Q285, Q290, Q295, Q300, Q305, Q310, Q315, Q320, Q325, Q330, Q335, Q340, Q345, Q350, Q355, Q360, Q365, Q370, Q375, Q380, Q385, Q390, Q395, Q400, Q405, Q410, Q415, Q420, Q425, Q430, Q435, Q440, Q445, Q450, Q455, Q460, Q465, Q470, Q475, Q480, Q485, Q490, Q495, Q500, Q505, Q510, Q515, Q520, Q525, Q530, Q535, Q540, Q545, Q550, Q555, Q560, Q565, Q570, Q575, Q580, Q585, Q590, Q595, R100, R105, R110, R115, R120, R125, R130, R135, R140, R145, R150, R155, R160, R165, R170, R175, R180, R185, R190, R195, R200, R205, R210, R215, R220, R225, R230, R235, R240, R245, R250, R255, R260, R265, R270, R275, R280, R285, R290, R295, R300, R305, R310, R315, R320, R325, R330, R335, R340, R345, R350, R355, R360, R365, R370, R375, R380, R385, R390, R395, R400, R405, R410, R415, R420, R425, R430, R435, R440, R445, R450, R455, R460, R465, R470, R475, R480, R485, R490, R495, R500, R505, R510, R515, R520, R525, R530, R535, R540, R545, R550, R555, R560, R565, R570, R575, R580, R585, R590, R595, S100, S105, S110, S115, S120, S125, S130, S135, S140, S145, S150, S155, S160, S165, S170, S175, S180, S185, S190, S195, S200, S205, S210, S215, S220, S225, S230, S235, S240, S245, S250, S255, S260, S265, S270, S275, S280, S285, S290, S295, S300, S305, S310, S315, S320, S325, S330, S335, S340, S345, S350, S355, S360, S365, S370, S375, S380, S385, S390, S395, S400, S405, S410, S415, S420, S425, S430, S435, S440, S445, S450, S455, S460, S465, S470, S475, S480, S485, S490, S495, S500, S505, S510, S515, S520, S525, S530, S535, S540, S545, S550, S555, S560, S565, S570, S575, S580, S585, S590, S595, T100, T105, T110, T115, T120, T125, T130, T135, T140, T145, T150, T155, T160, T165, T170, T175, T180, T185, T190, T195, T200, T205, T210, T215, T220, T225, T230, T235, T240, T245, T250, T255, T260, T265, T270, T275, T280, T285, T290, T295, T300, T305, T310, T315, T320, T325, T330, T335, T340, T345, T350, T355, T360, T365, T370, T375, T380, T385, T390, T395, T400, T405, T410, T415, T420, T425, T430, T435, T440, T445, T450, T455, T460, T465, T470, T475, T480, T485, T490, T495, T500, T505, T510, T515, T520, T525, T530, T535, T540, T545, T550, T555, T560, T565, T570, T575, T580, T585, T590, T595, U100, U105, U110, U115, U120, U125, U130, U135, U140, U145, U150, U155, U160, U165, U170, U175, U180, U185, U190, U195, U200, U205, U210, U215, U220, U225, U230, U235, U240, U245, U250, U255, U260, U265, U270, U275, U280, U285, U290, U295, V100, V105, V110, V115, V120, V125, V130, V135, V140, V145, V150, V155, V160, V165, V170, V175, V180, V185, V190, V195, V200, V205, V210, V215, V220, V225, V230, V235, V240, V245, V250, V255, V260, V265, V270, V275, V280, V285, V290, V295, W100, W105, W110, W115, W120, W125, W130, W135, W140, W145, W150, W155, W160, W165, W170, W175, W180, W185, W190, W195, W200, W205, W210, W215, W220, W225, W230, W235, W240, W245, W250, W255, W260, W265, W270, W275, W280, W285, W290, W295, X100, X105, X110, X115, X120, X125, X130, X135, X140, X145, X150, X155, X160, X165, X170, X175, X180, X185, X190, X195, X200, X205, X210, X215, X220, X225, X230, X235, X240, X245, X250, X255, X260, X265, X270, X275, X280, X285, X290, X295, Y100, Y105, Y110, Y115, Y120, Y125, Y130, Y135, Y140, Y145, Y150, Y155, Y160, Y165, Y170, Y175, Y180, Y185, Y190, Y195, Y200, Y205, Y210, Y215, Y220, Y225, Y230, Y235, Y240, Y245, Y250, Y255, Y260, Y265, Y270, Y275, Y280, Y285, Y290, Y295, Z100, Z105, Z110, Z115, Z120, Z125, Z130, Z135, Z140, Z145, Z150, Z155, Z160, Z165, Z170, Z175, Z180, Z185, Z190, Z195, Z200, Z205, Z210, Z215, Z220, Z225, Z230, Z235, Z240, Z245, Z250, Z255, Z260, Z265, Z270, Z275, Z280, Z285, Z290, Z295, AA100, AA105, AA110, AA115, AA120, AA125, AA130, AA135, AA140, AA145, AA150, AA155, AA160, AA165, AA170, AA175, AA180, AA185, AA190, AA195, AA200, AA205, AA210, AA215, AA220, AA225, AA230, AA235, AA240, AA245, AA250, AA255, AA260, AA265, AA270, AA275, AA280, AA285, AA290, AA295, AB100, AB105, AB110, AB115, AB120, AB125, AB130, AB135, AB140, AB145, AB150, AB155, AB160, AB165, AB170, AB175, AB180, AB





**Название:** Medieval Conquest (Герои и Чудовища)

**Разработчик:** Cat Daddy Games

**Издатель:** 1C

**Жанр:** RTS/RPG

**Системные требования:** Pentium III 500 МГц; 128 Мб, 16 Мб 3D Video

**Мультиплеер:** нет

**Оценка:** 8

**Графика:** гламурная

**Геймплей:** 10,

местами полнейший упадок

**Управление:** 8

**Озвучка:** 8

# Нормальные герои всегда идут в обход

**П**осле десяти минут игры кислая гримаса обреченности на моем лице сменилась интересом и восторгом.

Игрушка, которую намерен вручил мне главред, не была жуткой несообразностью, как я предполагал с самого начала, наоборот, она затягивала!

Серьезно, это не шутка и не загон. Пускай тебя не пугают картинки — «ГиЧ» действительно удалась, хотя без минусов, к сожалению, и здесь не обошлось. Графика вызывает на первых порах лишь неприязнь, но в процессе оказывается вполне симпатично-мультяшной, хотя по качеству изображения даже не самым топовым современным проектам она безбоянно проигрывает. Впрочем, оправдывая основную свою цель — слегка постегать классические фэнтезийные стратегии. Стоит только прибли-

зить камеру к забавному фейску какого-нибудь вояки, как на лице игрока появляется улыбка. Строения, ландшафт вместе с флорой прорисованы неплохо и тоже смотрятся весело.

Следующим сюрпризом — как показала практика, весьма приятным — стала нестандартность игры. На самом деле

Cat Daddy Games довольно экстравагантно обошлись с общепринятыми канонами жанра RTS, привив в придачу немного популярных ныне ролевых элементов. Основная фишка состоит в том, что не мы управляем юнитами, прозванными здесь героями, а... они нами. Да, мы посылаем их, куда нам

заблагорассудится, только вот не всегда они нас слушаются.

Всего их, героев, можно нанять много, но только трех типов (мага, лучника или воина), причем каждый из них что-то от вас хочет. Скоренько построить забегаловки, где они могут пожить, сконструировать домики с чистыми койками и крышей над головой, забаббахать театр или павильон игровых автоматов для развлечения — вот новая головная боль геймера. Кроме того, после получения нового уровня подопечные начинают жаловаться, что, мол, нуждаются в более крутых доспехах, заклинаниях или оружии. И попробуй только проигнорировать их — боевой дух войска сразу пойдет на убыль, а если слишком долго быть к ним невнимательным, то они вообще покинут незадачливого полководца. С этим также связан аспект найма новых геро-





PC

PS2  
PlayStation 2

ев — если ваши воины будут часто умирать или чем-либо недовольны, то цена на покупку пополнения будет расти в геометрической прогрессии. Впрочем, репутацию можно повысить истреблением близстоящих монстров, на которых толпы наших храбрых бойцов не только прокачаются, но и принесет единственно возможный доход.

Еще служивые частенько ввиду своей сугубо героической

необходимости самовольно покидают поле боя, намериваясь поправить здоровье, отдохнуть, отобедать или взять новый предмет на вооружение. Вернуть назад их, пока они не удовлетворят свои потребности, нельзя. Так, перед тем, как выводить армию на смертоубийство, стоит удостовериться, что все солдаты сыты, экипированы и довольны жизнью.

Если кому-то игровые особенности показались негатив-

ном, спешу разуверить данных личностей. Все вышесказанное только вносит остроту в игровой процесс, да и выглядит мир таким образом на порядок реалистичней. Главное только не зевать, умело совмещать военный промысел с развитием города. Карты, коих всего шесть (но на каждую придется потратить четыре-пять часов), радуют своими гигантскими размерами и разнообразными толпами мон-

стров, которых можно и нужно уничтожать под приятную музыку, но слегка однообразную озвучку.

В общем, игрушка получилась довольно занятная и симпатичная. Хотя впечатление портит геймплей, стопорящийся местами из-за дикой сложности отдельных моментов.

Ростислав  
[Khaj Tosin] Малько

**М\*А\*Л\*Е\*Н\*Ь\*К\*И\*Е  
МОБИЛЬНЫЕ  
Р\*А\*Д\*О\*С\*Т\*И  
ПО ПОДПИСКЕ  
06689**

свидетельство КВ № 702 от 21.03.2003 г.

**mobile new**  
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ • МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ • МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

**ПРОГРАММЫ  
ПРО ГРАММЫ**  
НОВЫЕ СОФТИНКИ  
ДЛЯ ДЕВУШЕК

**ИЗМЕНИ  
СВОЕМУ  
ОПЕРАТОРУ**  
КРАТКОЕ  
РУКОВОДСТВО К  
ДЕЙСТВИЮ

**ТЕРРИТОРИЯ  
JAVA2ME**  
СДЕЛАЙ СВОЙ ТЕЛЕФОН  
САМЫМ УМНЫМ

**ВЗОРВАНЫЙ  
МОБИЛЬНИК**  
ВЗРЫВАЮЩИЕСЯ  
АККУМУЛЯТОРЫ НА ПРАКТИКЕ

**5  
ЛУЧШИХ  
ЖЕНСКИХ  
МОДЕЛЕЙ**

Antech PG-1500 LG C3380 Motorola LG C3380 Sony Ericsson Z520i Nokia 7380 P300



Название игры: **Condemned: Criminal Origins**

Жанр: First-Person Psychological Thriller

Издатель: Sega

Разработчик: Monolith

Сайт игры: [www.condemnedthegame.com](http://www.condemnedthegame.com)

ОЦЕНКА: 11

Графика: 11

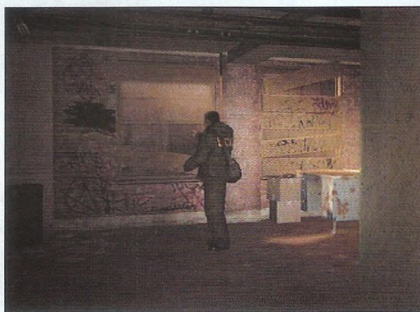
Геймплей: 10

Управление: 9

Звук: 11

Сюжет/концепция: 10

# Полицейские будни...



**Н**овая игра от компании Monolith под названием **Condemned: Criminal Origins** – это не какой-нибудь аттракцион из разряда спинномозгового веселья, а масштабный и жутковатый в своей правдоподобности проект, настоящий психологический триллер с леденящими душу сценами, поначалу вызывающими брезгливое отвращение, неоднозначными персонажами и атмосферой мрачного психоза.

## Детективная история

Завязка истории **Condemned** сделала бы честь хорошему детективу. Главный герой – агент ФБР Этан Томас, специализирующийся на поимке серийных маньяков. Кровавые, жестокие и изощренные убийства давно стали для него чем-то обыденным. Очередной ночной вызов. Очередной выезд на место преступления. Этан Томас и предположить не мог, что обычное на первый взгляд убийство окажется первым звеном в цепочке странных и поражающих своей жесто-

костью преступлений, лавиной захлестнувших город. Неожиданные сюжетные повороты, ложные обвинения, предательства со стороны людей, которым ты доверял, изрядная доля мистики – все эти элементы накрепко приковывают внимание к сюжетной линии, не давая расслабиться ни на секунду. Добавьте к этому постоянные галлюцинации главного героя, неожиданно возросший уровень агрессии и психического помешательства среди мирного населения, птиц, сотнями гибнущих в местах, где наблюдается повышенная преступная активность, и таинственного серийного убийцу, расправляющегося с маньяками теми же способами, которыми они убивали своих жертв. Таким образом, перед вами разворачивается интригующая и реалистичная история, в которую легко поверить. Сложные и неординарные персонажи, грамотно прописанные диалоги, прекрасная сценарная работа и великолепно поставленные сюжетные ролики. В эту игру хочется не только играть, но жить в ней.

## Каждый охотник желает знать, где сидит... маньяк

Еще до выхода **Condemned** многие сравнивали игру с **F.E.A.R.** – предыдущим проектом компании Monolith. Реальное же положение дел таково, что, кроме движка, у этих двух игр ровным счетом нет ничего общего. Основной упор в **Condemned** сделан на расследование убийств. Так, прибыв на место преступления, Этан Томас незамедлительно приступает к осмотру помещения и поиску улик. Для этого в распоряжении героя есть немало гаджетов: начиная от цифрового фотоаппарата, инфракрасной лампы для поиска следов крови, аэрозоля и различных световых фильтров для обнаружения скрытых надписей на стенах и заканчивая прибором для анализа ДНК и детектором загазованности.

Если вам необходима консультация по тому или иному вопросу или информация о месте, в котором сейчас находится герой, вы просто можете достать мобильный телефон и, набрав нужный номер, поговорить с сотрудниками

ФБР и другими персонажами. Так же по телефону можно обсудить, например, собранные улики. К слову, расследование в игре не ограничивается чтением найденных бредовых записок, просмотром фотографий, заметок в газетах, установлением личности убитого и анализом грязи из-под его ногтей. Приготовьтесь к тому, что вам предстоит изучать отчеты о вскрытии жертвы, аутопсии, о психическом состоянии подозреваемых, заключения проведения лингвистических анализов, а также на досуге читать оккультную литературу и изучать статистические данные.

В целом игровой процесс **Condemned** достаточно необычен для игр жанра FPS. Здесь вы фактически не найдете огнестрельного оружия (за исключением пары пистолетов, револьвера, помпового ружья, да еще нескольких видов вооружения). Впрочем, раздобыть боеприпасы тоже большая проблема. Так что основными средствами для самообороны и усмирения противников станут исключительно подручные предметы. Лопата, топор, кувалда, лом, гаечный и газовый ключ, кусок трубы





или арматуры – вот ваше основное оружие. Рукопашный бой с применением тяжелых предметов – наиболее частый способ сражения с врагами. В качестве орудия убийства можно использовать практически все, что попадется под руку (включая и то, что можно выломать или оторвать), – стол, дверцу от металлического шкафчика, ящик от секретера, перила от лестницы, доску от ящика, руку манекена и так далее.

Приемов рукопашного боя мало. Скажем прямо: в наличии есть два типа ударов – удар ногой и блок. При этом бои в *Condemned* не сводятся к тупому постоянному нажатию двух кнопок. Чтобы нанесенный удар был эффективен, требуется точно рассчитывать время и силу. А если вы не умеете блокировать удары, то противники похоронят главного героя уже через пять минут после начала игры. Для игроков, алчных до кровавых зрелищ, стоит отметить введенные разработчиками «добивающие приемы» – *Fatalities*. То есть если вам удастся оглушить врага, он упадет на колени, и тогда его можно будет убить несколькими наиболее жестокими способами (при этом степень brutality зависит от типа оружия, доступного в данный момент).

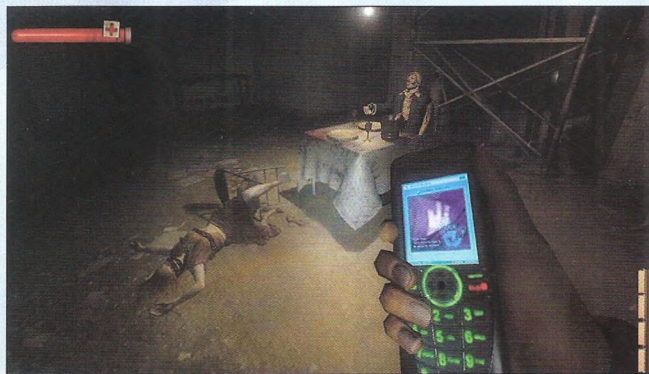
Противники ведут себя достаточно адекватно и вполне

реалистично реагируют на действия главного героя (хотя, как известно, ни один искусственный интеллект не сравнится с естественной человеческой глупостью и тупостью). Убегают, если чувствуют, что уступают вам в силе, прячутся за уступами и стенами, скрываются в темноте, где, в общем-то, могут стоять долгое время, поджидая, пока Этан будет проходить мимо, чтобы нанести удар. Зачастую противники могут вообще ретироваться с поля боя, так что вы даже не будете догадываться, куда они могли деться. А поскольку уровни в игре довольно обширны, то наткнуться впоследствии на них можно в самый неожиданный момент.

Еще одной интересной особенностью врагов является способность нападать друг на друга. Дело в том, что большинство противников – зомбированные психи, которым все равно кого убивать. Их просто забавляет и привлекает вид ран и крови. Вы можете использовать это в своих целях. Скажу даже более: умелое сраживание врагов станет для вас фактически единственной возможностью остаться в живых на заключительных этапах игры.

### Иллюзия реальности

Как известно, *Condemned* создан на модернизирован-



ном движке F.E.A.R. Уровни в игре выглядят достаточно правдоподобно, будь-то станции метро, подземные переходы, заброшенный торговый центр, здание офиса или городская библиотека. При этом стоит отметить реалистичную архитектуру локаций: здесь нет однотипных, из ниоткуда взявшихся и тупиковых лабиринтов или бестолковых тоннелей, ведущих от одного унитаза к другому.

Также следует отметить и хорошо реализованную систему освещения. Взять, к примеру, эффект видимого света. Представьте себе, что из окна бьет поток света, видимый в пыльном воздухе. Если персонаж пересекает его, то его фигура непременно перекрывает источник света.

Стоит учесть и тот факт, что главный герой – это отнюдь не одинокая рука с оружием наперевес. Знаете, такая себе «появляющаяся из ниоткуда». Несмотря на то что действие в *Condemned* происходит в режиме от первого лица, у Этана Томаса есть тело, от которого даже падает тень. К слову, если враг нанесет вам удар, допустим, трубой по голове, то изображение исказится, а экран будет забрызган кровью.

Как я уже говорила, в игре довольно высокий уровень интерактивности. К примеру, та-

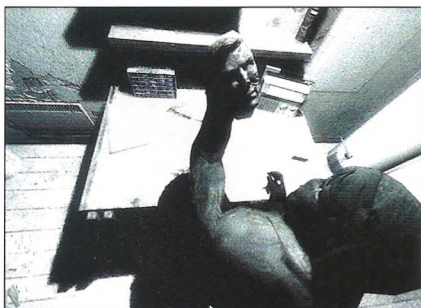
кого понятия, как наглухо запертая дверь или окно, здесь не существует. Практически любую дверь можно взломать ломом или даже лопатой. А фанеру, прибитую к оконной раме, при должных усилиях можно отодрать.

### Итого

*Condemned: Criminal Origins* объединяет в себе интеллектуальный сюжет на манер психологических триллеров «Семь» и «Молчание ягнят», кровавый игровой процесс и мрачную готическую атмосферу *Survival Horror*. Такое выгодное сочетание делает проект не только неординарным среди собратов по жанру, но и потенциально интересным для игроков, любящих хорошие детективные истории. Ведь догадаться, чем все закончится, удастся не раньше, чем наступит окончание игры.

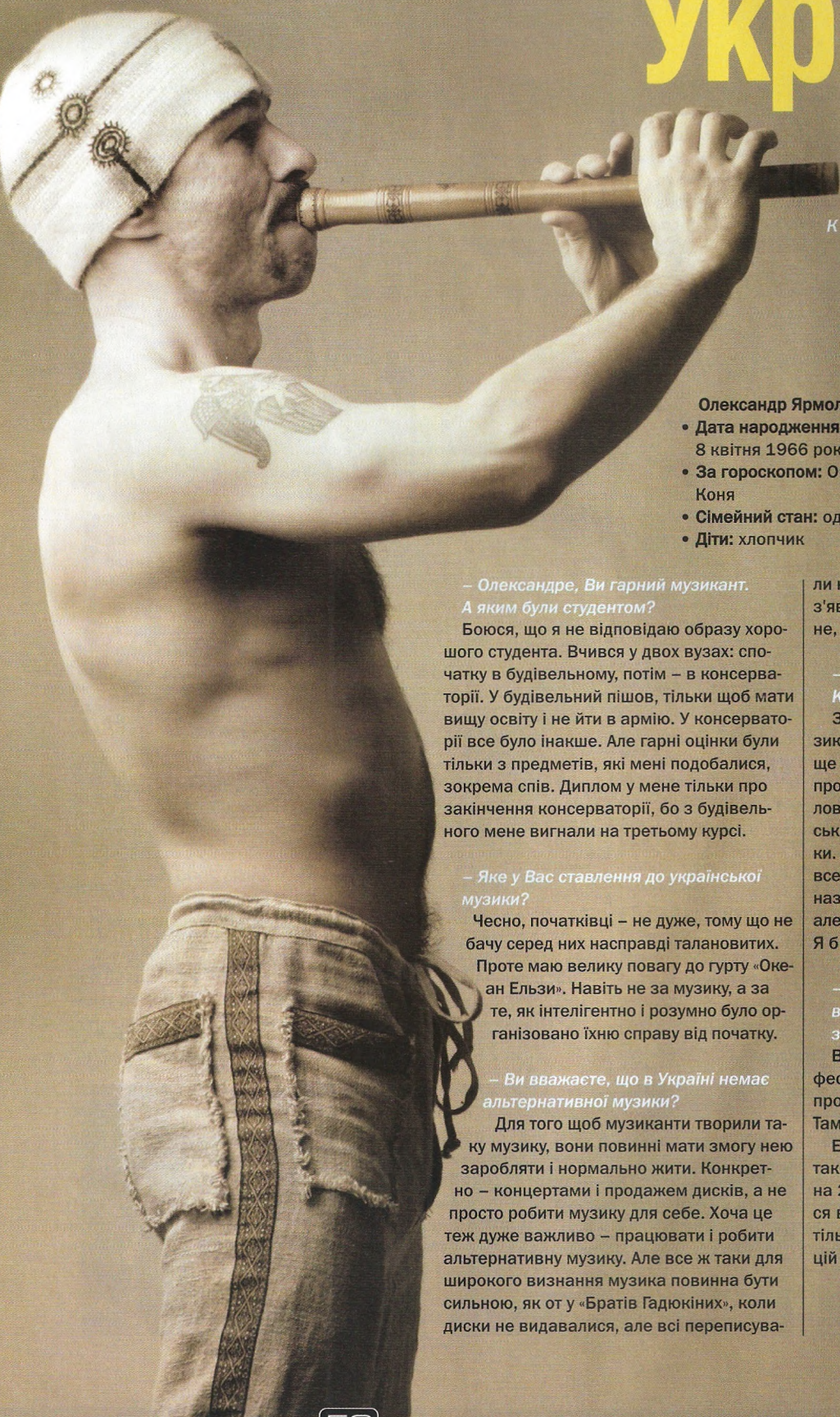
В целом, эта игра – достойное приобретение для всех владельцев Xbox 360. Для тех же, кому новомодная консоль недоступна, могу сказать, что летом-осенью 2006 года *Condemned* выйдет и на компьютер. Причем PC-версия игры, по заверениям разработчиков, будет лишена всякой цензуры.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





# Главный гайдамак Украины



К нам на огонек забежал лидер группы  
«Гайдамаки» Александр Ярмола.  
Интереснейший человек!

- |  |  |
|--|--|
| <b>Олександр Ярмола</b>                  | • Вага: 65 кг                                  |
| • Дата народження:<br>8 квітня 1966 року | • Розмір взуття: 41                            |
| • За гороскопом: Овен, рік<br>Коня       | • Місце народження:<br>Чорнобиль               |
| • Сімейний стан: одружений               | • Місце навчання: Київська<br>музична академія |
| • Діти: хлопчик                          | • Одяг: джинси                                 |

– Олександр, Ви гарний музикант.  
А яким були студентом?

Боюся, що я не відповідаю образу хоро-  
шого студента. Вчився у двох вузах: спо-  
чатку в будівельному, потім – в консерва-  
торії. У будівельний пішов, тільки щоб мати  
вищу освіту і не йти в армію. У консервато-  
рії все було інакше. Але гарні оцінки були  
тільки з предметів, які мені подобалися,  
зокрема спів. Диплом у мене тільки про  
закінчення консерваторії, бо з будівель-  
ного мене вигнали на третьому курсі.

– Яке у Вас ставлення до української  
музики?

Чесно, початківці – не дуже, тому що не  
бачу серед них насправді талановитих.  
Проте маю велику повагу до гурту «Оке-  
ан Ельзи». Навіть не за музику, а за  
те, як інтелігентно і розумно було ор-  
ганізовано їхню справу від початку.

– Ви вважаєте, що в Україні немає  
альтернативної музики?

Для того щоб музиканти творили та-  
ку музику, вони повинні мати змогу нею  
заробляти і нормально жити. Конкрет-  
но – концертами і продажем дисків, а не  
просто робити музику для себе. Хоча це  
теж дуже важливо – працювати і робити  
альтернативну музику. Але все ж таки для  
широкого визнання музика повинна бути  
сильною, як от у «Братів Гадюкіних», коли  
диски не видавалися, але всі переписува-

ли касети і знали їхню творчість. Якщо  
з'явиться щось такого рівня, тоді, як на ме-  
не, і буде альтернативна музика в Україні.

– Ваш стиль дуже часто називають  
Karpaten SKA. Чому саме так?

Зараз я б так не назвав стиль нашої му-  
зики. Це дуже стара назва, яка виникла,  
ще коли ми були «Актусом» – наша стара  
програма. Вона була наполовину SKA, напо-  
ловину – український поп, не тільки карпат-  
ський, а й з елементами гуцульської музи-  
ки. А взагалі, в нашій творчості може бути  
все що завгодно: і гранж, і панк, регі. Тому  
називати тільки Karpaten SKA неправильно,  
але брендової назви цього стилю немає.  
Я б сказав, що це прогресивний поп.

– Ви давали дуже багато концертів як  
в Україні, так і поза її межами. Який  
з них запам'ятався найбільше?

Велике враження залишив польський  
фестиваль «Остановка Woodstock». Це був  
просто шокуючий масштаб і розмір сцени!  
Там було близько 400 тисяч людей.

Естонський фестиваль «Великий поп»  
також запам'ятався. Перед фестивалем  
на 2–3 тижні зробили табір, куди з'їхала-  
ся вся студентська молодь. Там панували  
тільки любов і мир. Таких позитивних емо-  
цій ми більше ніде не відчували.

Алена Васильева,  
журнал «5 балів»

Перелічний номер 9089  
**5 БАЛІВ**  
журнал для студентів





# Razer радуется

**П**родолжает удивлять своими прикольными новинками компания Razer. После выпуска Razer Copperhead, которой наш журнал даже выделил знак геймерских симпатий «Шпиль ярко!», Razer не остановилась в развитии и покорении рынка – компания выпустила новую мышку, обещанную еще в прошлом году.

На выставке CeBIT в Ганновере был дан старт мышке Krait, которая внешне прилично напоминает Copperhead, но по сути гораздо более «спокойная». Если Copperhead срывает на ходу подковы и разрывает мозг на части, за что ее выбрала команда SK, то Krait – гораздо более уравновешенный продукт, который не срывает бананов с яблони.

Мышка высокой точности с оптическим (не лазерным) датчиком разработана специально для тех, кому необходима

сающая точность позиционирования без слишком большой чувствительности, легкость и точность нажатия кнопок и разумная цена. Такими среди геймеров можно назвать любителей стратегий, real-time RPG и прочих игрищ с прицеливанием, но без стрельбы из автоматического оружия ☺.

Отличительные черты мышки – три программируемые кнопки с технологией Hyperresponse (что означает распознавание 20 нажатий в секунду на клавишу), оптический сенсор Razer Precision на 1600 точек на дюйм и сверхтонкий неломающийся провод с коннектором USB, покрытым золотом. Золото – это уже пере-

бор, но все остальное – очень в меру.

Кроме мышки нас порадовали точными данными и ценой на клавиатуру для геймеров. Ее, как и все другие продукты компании, назвали круто – Tarantula. Будет доступно две версии клавиатуры – одна без дисплея, но с кучей фиш, присущих второй, более продвинутой модели с дисплеем. Эти фиши – программируемые клавиши

(на клавише!), Synapse – память (в клавише!), где можно хранить профили юзера, Anti-Ghost (распознавание нажатия более чем трех клавиш одновременно), запись макросов, разъем для гарнитуры (микро-

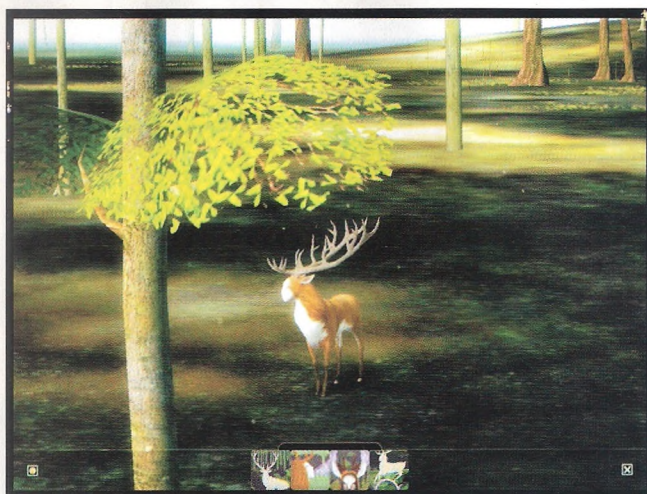
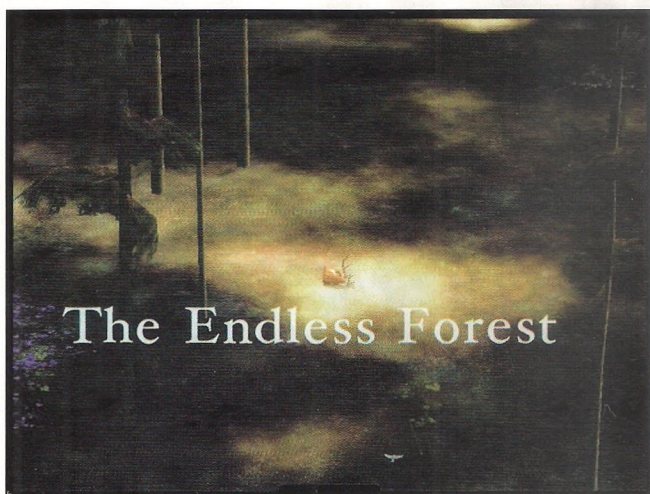
фона и наушников), управление функциями Windows Media Player, разветвитель USB 2.0 на два порта и другие. А сами кнопочки на клавиатуре можно с помощью специального инструмента снимать и менять.

Первая – простая – версия клавиатуры будет стоить около 100 баксов, а более крутая, с дисплеем – 300 денежек.

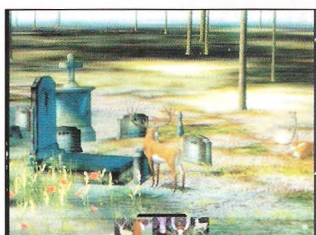
Хочу.







# Не бей копыТОМ



**И**нтернет – это такое веселое местечко, где есть абсолютно всё, главное – уметь его отыскать.

В очередной раз поиски чего-нибудь «этакого» увенчались потрясающим успехом. Собственно, как еще отреагировать, если тебе предлагают скачать ММО-клиент под названием The Endless Forest, где игроку предоставлена незабываемая возможность побывать в шкуре... настоящего лесного рогатого оленя? И к тому же не простого Алень ☺, а онлайнowego. Ну как пройти мимо такой заманухи, ведь Алени – такие

веселые животные. «Я гордый алень, волосатая лань, гребу я по лесу в раннюю рань» – такая веселая мысль и множество ей подобных посетили мой череп. Без малого 20 мегабайт были тут же извлечены из Интернета на жесткий диск. А затем наступили пять минут глубокого шока – этот самый The Endless Forest на проверку оказался хранителем экрана. Тут же возникли нездоровые мысли о банальном разводе. Дальнейшие исследования, подкрепленные изучением этого чуда, показали, что хранитель экрана все же не простой, а massive multiplayer online. Данный чудо-проект был запущен еще в сентябре прошлого года, и с того времени пользуется довольно стабильной популярностью. Все можно узнать по адресу [www.tale-of-fores.com](http://www.tale-of-fores.com). Что ни говори, но оригинальный народ эти бельгийцы.

Основная цель The Endless Forest – это не то, то вы поду-

мали. Самым рогатым ПК стать не получится, хоть тресни и из шкуры вылезти. Основная задача каждого оленя – общение с себе подобными, причем общение исключительно посредством жестов. Как и любой другой сохатый парнокопытный, игрок может бегать, щипать травку (то есть просто сочные обычные растения) в специально отведенных для этого местах, прыгать, орать и подпираТЬ своей тушей деревья. Весело, даже очень, особенно первые несколько минут. Еще одно развлечение – осмотр себя парнокопытного от шикарного хвоста до вполне человеческой «морды лица». Зачем это сделано – не знаю и не ведаю, но, видать, такова афторская ☺ задумка.

Но самое основное – это общение, но не простое, а языком жестов из числа доступных. Народу много, но на попытки преодоления языко-

вого барьера не ведется никто. Бегают себе, прыгают, полный ноль на массу. А еще можно весело потусоваться в зарослях тюльпанов или поглазеть на крайне готичное кладбище посреди бескрайних просторов леса. Также есть удивительная возможность выбрать своему оленю имя, на оленьем языке, разумеется. Список своеобразных произвольных закарлючек весьма велик, и запросто можно найти что-то веселенькое. Короче, добрая порция веселья в компании или на работе вам будет обеспечена.

Можно похихикать и забыть об оленьем царстве, но тенденция, когда все ломается в онлайн, начиная от соковыжималки и заканчивая хранителем экрана, от этого никуда не денется. Рано или поздно она завладеет всеми, и никто от нее не сбежит, потому что оффлайн престанет существовать.





# «Шпиль!» за киберспорт!



**Н**аш журнал не впервые поддерживает киберспортивное движение. Вот и в этот раз, когда была объявлена совместная акция партии «Киев – ЕВРОПЕЙСКАЯ СТОЛИЦА», киберспортивной организации «Kiev

Cyber Show» и интернет-гейм-центра Samsung C-club Metrograd, мы тут же стали информационным партнером мероприятия.

К сожалению, к моменту выхода журнала из печати турнир уже окончится, но мы обязательно сообщим о том, кто стал победителем чемпионата

по всем номинациям. А список официальных дисциплин турнира включает в себя Counter-Strike v.1.6, WarCraft III: TFT, FIFA 2006 и Quake 4. При этом общий призовой фонд турнира составил \$ 5000. Но это еще не все – в программе предусмотрены дополнительные призы от партнеров и организаторов турнира, причем как для участников, так и для болельщиков!

Местом проведения турнира станет интернет-геймцентр Samsung C-club Metrograd (Бес-

сарабская площадь, ТЦ «Метроград», минус 2-ой этаж), а пройдет он 18–19 марта.

Конечно же всех заинтересовало, что за призы будут получать болельщики. Приоткроем завесу тайны – кроме прочего, все болельщики смогут получить дисконтную карту от «Козырной Карты», которая дает 15-процентную скидку в сети заведений, входящих в эту организацию. Так что, думается, турнир пройдет в дружелюбной, вкусной и веселой атмосфере ☺.

**РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР**

Для размещения  
рекламы  
в рубрике  
«Реальный базар»  
звоните  
(044) 501-9355

**железные радости**  
**по человеческим ценам**  
ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ  
**АКВАКОМ**  
**247-40-20**





## Враждебные Воды

Жанр: Симулятор  
Год выпуска: 2005  
Производитель: Акелла  
Язык: Русский

Мир на грани войны. Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Мятежники захватили атомные подводные лодки и отпра-

вились в Тихий Океан, скрываясь от ВМФ России. На это событие незамедлительно реагируют США, но Москва предупреждает – любые действия по отношению к мятежникам будут расценены как военная угроза. В то же время Китай мобилизует свой флот, якобы для защиты от возможных военных действий. На самом же деле нарастающая активность китайских военных вблизи Тайваня выдает истинные планы правительства КНР. На этом моменте Вы и вступаете в игру, имея возможность принять участие за любую из четырех противоборствующих сторон и направить течение ситуации в то русло, которое будет выгодно именно Вам.

Окажитесь на борту американского противолодочного корабля, распекающего носом волны и оставляющего за собой бурлящий пенный след, или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины «Акула». Запустите торпеду вслед эсминцу или откройте огонь с воздуха по авианосцу противника. Заставьте неприятеля трепетать, не дайте забыть, что это – враждебные воды.



## Полиция Европы: Спецподразделения

Жанр: Экшен  
Год выпуска: 2006  
Производитель: 1С  
Язык: Русский

С террором невозможны компромиссы. С теми, кто превращает жизни людей в разменную монету, нельзя договориться – нелюдей, играющих судьбами ради достижения своих целей, можно лишь уничтожить. И делать это нужно быстро, четко, хладнокровно, без тени сомнения. Иначе уничтожат нас.

Возглавьте контртеррористический отряд одной из шести европейских держав и уничтожьте коварного, жестокого, извратливого противника. В ваших руках – жизни невинных людей, жизни детей, женщин и стариков, попавших в лапы одетого в маски зверя. Спасите их. Не дайте террористам сделать свое черное дело.

«Полиция Европы: Спецподразделения» – 3D Action, в котором вам предстоит вступить в противостояние с хорошо организованными, вооруженными и готовыми на все группами террористов и освободить попавших в их сети невинных людей.

Место действия – страны Европы: Франция, Германия, Великобритания, Испания, Италия и Россия. Игровые задания созданы на основе реальных спецопераций.

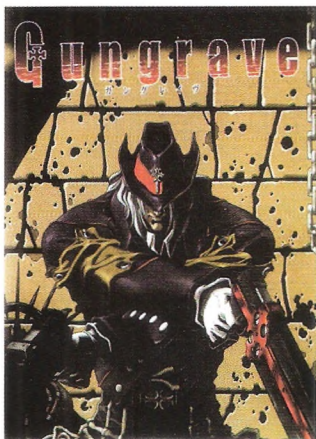
В вашей команде – бойцы элитных подразделений спецназа: GSG-9, NOCS (Италия), группа Альфа и SAS.



**ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН \* WWW.BAMBOOK.COM**  
Тел.: (044) 254-34-68 \* КНИГИ \* МУЗИКА \* ВИДЕО \* ИГРИ  
Доставка в будь-яку точку України \* Величезний асортимент

**КНИЖКОВИЙ МАГАЗИН \* м.Київ, вул. Лугова, 9, тел.: (044) 206-43-48**





# Gungrave

## Игра, вторая игра, аниме-сериал... Что дальше?



Раньше у тебя была куча друзей, теперь их напрочь нету.  
Это означает, что их и не было никогда.

Фредерик Бегбедер, «99 франков»



**К**огда вы приходите домой и чувствуете дикую усталость, когда в голове мечутся мысли о том, что надо будет сделать завтра и вам не хочется ровным счетом ни куда-либо идти, ни что-либо делать, остается только одно – расслабиться, оставить за закрытой дверью мозга все заботы и поиграть в шутер. Почему? Потому что тут не нужно думать, и тут никто не напоминает о том, что надо вынести мусор или написать очередную лабораторную. Здесь нужно только стрелять. Как правило, во все что движется. А все что не движется – расшатать, а потом расстрелять. Именно такой игрой и был первый Gungrave на Sony Playstation.

Игра была пусть далеко не идеальной, пусть с кучей огрехов, но любителям шутеров она полюбилась. Да и не только им, а также и тем, кто раньше шутеры вообще не любил, но любил готично-



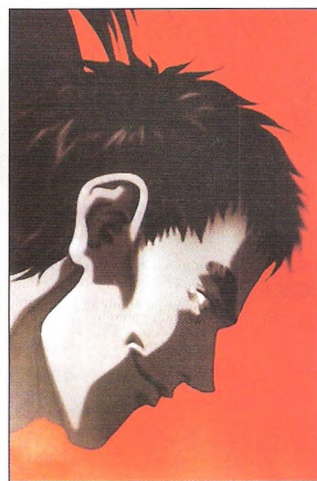
мрачную тематику: кресты, мертвецов, гробы, черный цвет и так далее. И произошло это по причине того, что сюжет напичкан таким антуражем.

Главный персонаж Gungrave восстал из могилы, чтобы отомстить тем, кто его фактически в эту могилу отправил, а также для того, чтобы защитить одну девочку. При жизни этого боевого мертвеца звали Брэндон... Напоминает культовый фильм «Ворон», не правда ли? (Лично мне кажется, что

именно этот фильм вдохновил создателей этой игры.)

Но вернемся к сюжету: Брэндон Хит попал в могилу благодаря своей работе – при жизни он был «чистильщиком» в большой мафиозной корпорации «Милленион». Когда он там работал, ему казалось, что друзей у него – миллион, и среди прочих был один особенный, самый лучший друг. Но когда друзья свели его в могилу, а Брэндон, взяв себе имя Грейв («могила»), с помощью загадочного профессора вернулся обратно, оказалось, что друзья – не друзья, а лучший друг – худший его враг.

Уровни в игре были маленькими, спецэффекты – далеко не армагеддон, а предметы, которые можно расшатать,



а потом расстрелять, вообще можно было по пальцам пересчитать. Посему разработчикам Red Company и продюсеру игры Тори Кубото вскоре пришлось пообещать толпам фанатов, что, мол, все исправим, можно будет не только стрелять в предметы, но еще и разжигать их, а потом пить, и так далее. К тому же на пороге был 2004 год, на вооружении геймеров – Playstation 2, а у разработчиков – полный простор для работы с более качественной графикой.

Назвали сиквел скромно: Gungrave Over-Dose («Передозировка»). Монстров и людей тут значительно прибавилось, так что передоз от процесса



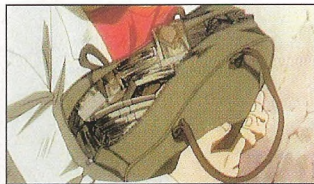




«kill them all» можно было получить очень легко. Игра вообще больше напоминала аркаду: от проторенной дорожки отойти не удалось. Геймплей был незамысловат: на каждом уровне косишь толпу врагов и получаешь бонусы за определенные фиш, накапливаешь силу для суперударов; в конце уровней нас ждали битвы с боссами. Новыми бонусами для геймеров стали сюжетные ролики за прохождение миссий и некоторое повышение интеллекта по сравнению с первой игрой.

В Gungrave OD появились еще и новые персонажи: Rocket Billy RedCadillac, который убивает противников музыкой своей двугрифной боевой электрогитары (идеален для дальнего боя), а также Kabane Juuji, который напоминает примерного японского самурая и неплохо орудует мечом в близких схватках. А основными видами оружия Грейва стали два здоровенных пистолета и гроб, висевший у него на цепи за спиной. Нет, поклонники готики, гроб ему был не для того, чтобы ложиться в него и пополнять силу, а для того, чтобы из него стрелять супершотом и отбиваться от ракет, выпущенных в вас из бауки.

Персонаж, как вы видите, похож то ли на Алукарда из «Хелсинга», то ли на Тригана. И здесь вы правы: дизайном персонажей занимался не кто иной, как Яширо Нитоу, создатель аниме и манги «Триган».



руку к игре также приложил Коесуке Фуджисима, благодаря которому мы увидели аниме и мангу «О, моя богиня!».

Приблизительно параллельно с созданием второй игры был создан и аниме-сериал из 26 серий по гангстерскому миру «Гангрейва». Сам факт порадовал не только фанатов игры, но и рядовых анимешников, хотя многие сначала отнеслись к нему со скепсисом. Ведь, как известно, анимационная продукция по играм качественной бывает очень и очень редко, а делается она только для зарабатывания денег на фанатах. Продюсировала сериал известная Studio Madhouse, в списке хитов которой числятся «Собираательница карт Сакура», «Х», «Триган», пару эпизодов из «Аниматрицы», а также, конечно же, собравший кучу премий анимационный фильм «Приемные отцы из Токио».

Качество анимации фанатов порадовало: стилизованная грубая графичность и обилие первых планов подчеркивают мрачность как мира, так и самого персонажа. Озвучка тоже не подкачала: драйвовый саундтрек (он был одинаков для игры и для аниме) был сделан Цунео Имахори, который работал над музыкой к «Тригану». В ленте вы услышите и индастриал, и нойз, и хард-рок битв, переходящий в грустные баллады драматичных моментов. Не спорю, напоминает «Хелсинг», причем не только музыкой, но и драйвом пере-



стрелок из сумасшедших пистолетов, ну и, собственно, фишкой «я вас всех замочу, а вы меня нет» — ведь Гангрейв и так мертвец, пусть и оживленный странным профессором.

Трейв еще молчаливее, чем Алукард, но это неудивительно — он и при жизни был неразговорчив. Вместо слов он предпочитает дать «поговорить» своим главным аргументам — пистолетам с крестами. Главными противниками нашего героя остаются разнообразные монстры и гангстеры, подчас абсолютно несусальные и нелепо распадающиеся на части от очередного залпа шквального огня.

Сериал условно можно поделить на две части: та, в которой главный герой — Брэндон до могилы, и вторая, где герой — Гангрейв, вышедший из царства мертвых. Первая часть рассказывает историю жизни, вторая — мщения после смерти. Захватывает внимание зрителя в первую очередь трансформация личностей главных героев, их превращение из квартальной банды, уличной шпаны в часть мафиозного синдиката. Именно поэтому драматичнее выглядит вторая часть сериала, мотивация и поведение персонажей.

Гангстерская сага — редкая птица жанра в океане японской анимации, тем не менее здесь она не наполнена пафосом. Мафиозный мир раскрывается во всей своей грязной сути, как и в «Однажды в Америке» и в «Крестном отце», где



каждый карабкается по трупам врагов и друзей вверх, каждый хочет большего, не важно, сколько человек надо для этого пристрелить. И в таком мире нет места людям, которые хотят кого-то защищать, любить, оставаться верными каким-то высоким идеалам. Например, идеалам дружбы: Гарри и Брэндон, не похожие с самого начала, становятся еще более разными впоследствии — один строит карьеру на трупах друзей, другой молча выполняет свои обязанности. Они — как «инь» и «янь», которые сошлись в самом начале жизни, еще в мальчишеской дружбе.

Просматривая сериал можно отметить, что он похож на игры, хотя и прихватил их недостатки на экран (подчас затяжной шутер, тучи врагов и постоянно болтающийся за плечами гроб). Но, тем не менее, он порадовал нас глубоким раскрытием характеров и драматичностью сюжета.

Лучший отзыв по сериалу дал информационный сайт [Horrorview.com](http://Horrorview.com): «Если бы Джон Ву сделал мультфильм, то это бы был «Гангрейв». Не знаю, так ли это, но хотелось бы знать, что последует дальше в цепочке «Гангрейв»: полнометражное аниме, неплохо бы с альтернативным сюжетом, или же фильм? А кто знает, может, нас будет ждать приключенческий экшен с любимым персонажем на Playstation 3?

Happynews





## ШОУЛЫ

На портале [www.animenation.com](http://www.animenation.com) появилась в продаже фигурка Сефирота – одного из самых культовых персонажей игровой индустрии, в частности игры FF7 и последнего анимационного хита Final Fantasy: Advent Children. У модели 18 степеней свободы, в комплект входит опорная база и аксессуары. Цена 20 долларов.



По той же цене там можно найти полностью аутентичную налобную пластину героев популярной манги и аниме-сериала «Наруто». Для заядлых косплееров в продаже есть пластины с маркировкой всех ниндзя-кланов, которые присутствуют в аниме.

## ШОУЛЫ

На прошедшей недавно 78-ой церемонии вручения наград «Оскар» американской Киноакадемии приз за «Луч-



ший анимационный фильм» получил анимационный фильм «Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit» («Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня») студии Aardman.



## ШОУЛЫ

На официальном сайте компании KickStart Productions недавно появилось сообщение о съемках телесериала Robotech с живыми актерами (Live-Action), а также о готовящихся съемках полнометражного фильма.

Но буквально через пару дней компания KickStart полностью убрала эту информацию со своего сайта. Поклонники этого популярного аниме до сих пор теряются в догадках.

## ШОУЛЫ

Компания Bandai Entertainment открыла официальный сайт, посвященный аниме Eureka 7. Фанаты могут найти там сюжет истории, концепты разработок персонажей, мехов и многого другого.



А в японском городе Кита-кьюшу, в префектуре Фукуока, в марте был установлен справочный робот Маетель, идентичный облику Маетели из аниме «Галактический экспресс 999». В роботе заложен достаточный интеллект, чтобы ответить на 200 различных вопросов. Голос кибер-Маетели идентичен озвучке в аниме – она говорит голосом известной сейю Масако Икеды.

## ШОУЛЫ

В Америке появилась компания FUNimation Films, которая уже заключила соглашение с The Bigger Picture о дистрибуции аниме-продукции, в том числе сериалов по региональным киноте-

атрам всей страны. Теперь американские анимешники будут ходить толпами на «свеженькое» в кинотеатры.

Официальный сайт компании – [www.funimation-films.com](http://www.funimation-films.com)

## ШОУЛЫ

Компания ShoPro Ent. открыла официальный веб-сайт, посвященный очень ожидаемому седзе-аниме сериалу «Kirarin Revolution», главный



герой которого – известный шоу-ведущий Tsukishima Kirari. Кроме этого, к озвучке этого героя привлечена не менее известная личность – Kusumi Koharu из поп-группы Morning Musume.

## ШОУЛЫ

Известная компания Manga Entertainment официально заявила о кастинге актеров на озвучивание аниме Karas, создаваемое по одноименной манге. На кастинг приглашены опытные актеры Голливуда, которые никогда еще не



пробовали себя в подобном виде деятельности.

## ШОУЛЫ

Анимационная лента производства украинской мультипликационной студии «Украинмафильм» «Засыплет снег дороги» автора Евгения Сивоня взяла главный приз за

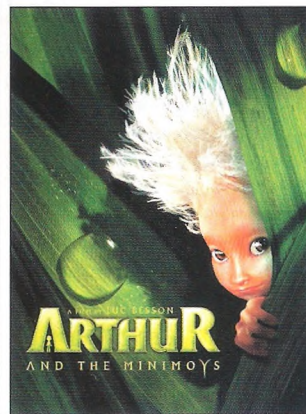
короткометражную ленту на французском фестивале короткометражных фильмов в Клермон-Феррани, а также на итальянском фестивале короткометражек. Мультфильм сделан при помощи сыпучих материалов (соли, манки, стирального порошка, угля) и снят на обычную киноплёнку.

## ШОУЛЫ

С 25 марта по 25 апреля в Национальной Научной библиотеке им. Вернадского в г. Киеве пройдет выставка «Коміксession». В экспозиции будут присутствовать комиксы разных авторов на социальную тематику. Киевский городской центр социальных служб для семьи и молодежи проведет в рамках выставки конкурсы среди участников.

## ШОУЛЫ

По заявлению информационного портала [Lenta.ru](http://Lenta.ru), Люк Бессон решил снять мультфильм «Arthur and the

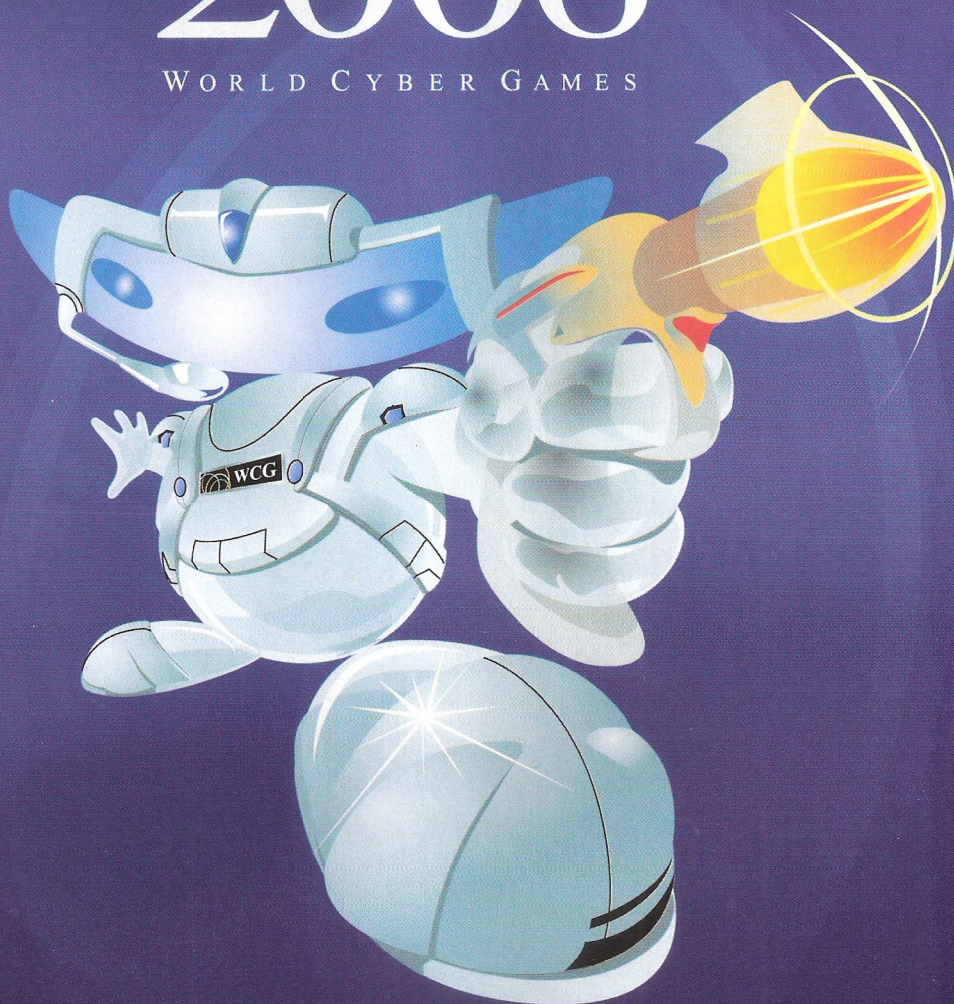


Minimoys» («Артур и минипути») на основе написанной им же книги – одной из четырех книг про мальчика Артура. Для озвучивания приглашены именитые люди – персонажи будут говорить голосами Мадонны, Дэвида Боуи, Фредди Хаймора, Снуп Догга и других звезд.



# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



## більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?  
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів.  
Зареєструйся на сайті [www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua) і візьми  
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зйдуться у  
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:





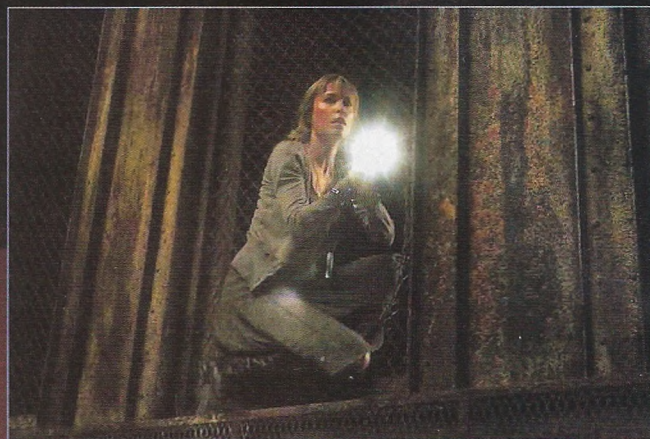
Название: **Silent Hill**

Режиссер: Кристоф Ганс

В ролях: Рада Митчелл, Шон Бин, Тоури Холден, Дебора Кара Ангер

Дата выхода: 21 апреля 2006 года

# Безликие монстры туманного города



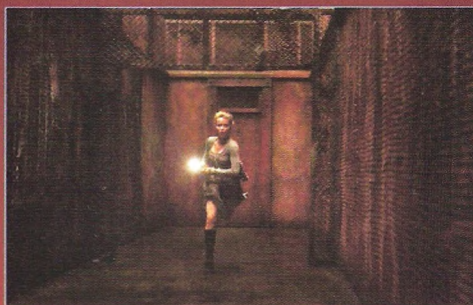
**В** поисках свежих идей голливудские продюсеры сегодня перелопачивают архивы азиатских кинематографов, французских и американских комиксов, а также компьютерных и видео игр. Вы уже видели экранизации *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *House of the Dead*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Alone in the Dark* и *Doom*. В ближайшее время ожидается появление киноадаптации *Silent Hill*.

За экранизацию культовой серии жанра Survival Horror взялся французский режиссер Кристоф Ганс, известный по работе над такими фильмами, как «Плачущий убийца» и «Братство волка». «*Silent Hill* – это великолепное произведение искусства, игра, которая насчитывает миллионы поклонников во всем мире. Удивительно тонкий, умный, мрачный проект со сложными, неоднозначными характерами, великолепно прописанными диалогами и неповторимой

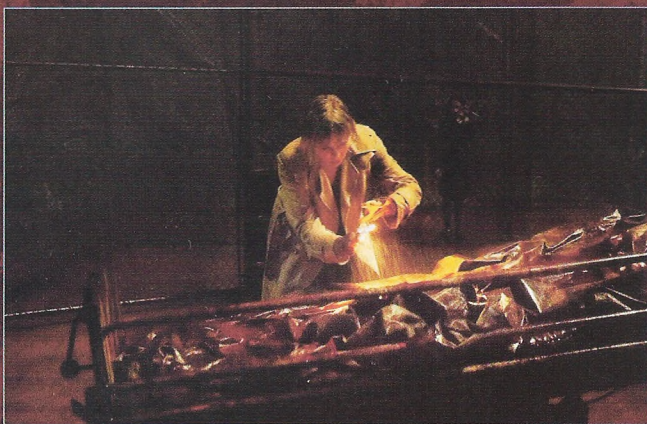
мистической атмосферой, – восторженно отзывался в одном из интервью режиссер. – Я восхищен этой игрой и очень горд тем, что мне доверили работу над этим фильмом. Я сделаю всё, что от меня зависит, чтобы поклонники игровой серии смогли гордиться моей картиной».

В словах режиссера сомневаться не приходится. Так, например, сценарий ленты, написанный Роджером Эвори («Убить Зою») и Николя Букрием, во многом повторяет сю-

жетную линию первой части *Silent Hill*. Главная героиня фильма – убитая горем женщина по имени Роуз. Ее маленькая дочь Шэрон медленно умирает от неизлечимой болезни. В порыве отчаяния Роуз, несмотря на протесты мужа, решает на последний шаг – отвезти Шэрон к целителю в город *Silent Hill*. По приезду девочка неожиданно исчезает в сумерках безлюдных улиц. Женщина в ужасе мечется по городу в поисках ответа на лишь один вопрос: куда подевалась ее дочь. А между тем *Silent Hill* постепенно меняет свой облик, безостановочно сплывая в вязкую смесь ночного кошмара и безумия. Серые улицы затягиваются непроглядным туманом, из пульсирующих и сочащихся кровью стен появляются порожденные тьмой потусторонние, иллюзорные создания, а в сумер-







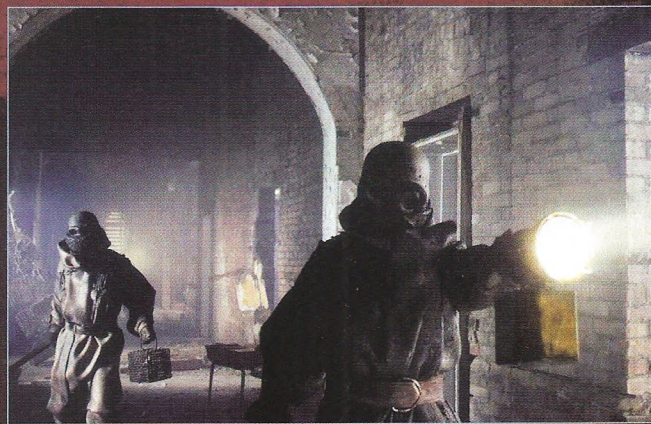
ках безлюдных улиц одинокой тенью бродит демон Самаэль. И Шэнон должна стать связующей нитью между миром мертвых и миром живых, силой, способной вытянуть древнее Зло из праха и возродить его в реальной жизни – в мире людей.

Миссия прохождения всех уровней лабиринта страха возложена Кристофом Гансом на актрису Радугу Митчелл, а помогать ей в этом нелегком деле будет Шон Бин, исполняющий роль верного и заботливого супруга, отправившегося на поиски своей семьи в город-призрак. А вот таких актеров, как Лоури Холден, Дебора Кара Ангер и Таня Аллен, сыгравших соответственно офицера полиции и известных еще по игре героинь Дилию и Алесию, в фильме ждет неминуемая гибель. Впрочем, еще не известно, смогут ли оставшиеся в живых герои радоваться тому, что выжили...

Съемки картины проходили в небольшом провинциальном городке Брантфорд, расположенном на юго-востоке Канады. К началу съемок в это местечко пожаловало более сотни киношников, которые привезли с собой десятки поломанных автомобилей, обломков старой мебели, железных клеток, манекенов и сотни предметов реквизита. После полутора недель упорного труда зловещий город-призрак появился на карте провинции Онтарио. Не обошлось и без непосредственного участия компании Konami. Опасаясь, что их проект может получить, мягко выражаясь, недостойную киноадаптацию в духе «шедевров» Уве Болла, зарекомендовавшего себя одним из

самых бездарных режиссеров последних лет, авторы игровой серии не только выступили консультантами у съемочной группы, но и лично разработали дизайн декораций и монстров для фильма.

Вдохнуть жизнь в потусторонних обитателей города Silent Hill в картине было доверено голливудскому мастеру спецэффектов Патрику Татополу, известному своей работой над фильмами «Я, робот», «Другой мир» и «Пещера». «Как правило, перед началом съемок фильма мне просто приносят сценарий, и я сам проекти-



рую персонажей. В случае же с Silent Hill дело обстояло иначе: все концепт-арты монстров были созданы художниками из Konami, моя же задача сводилась к тому, чтобы «оживить» этих фантазмагорических существ на экране. И с этим связан еще один интересный момент: обычно мы стремимся сделать монстров как можно более живыми – чтобы зритель не думал, что перед ним всего лишь куклы. В Silent Hill все наоборот – специфика этого проекта предполагает, что практически все существа должны быть похожи на безликих манекенов. Это выражается и в манере их передвижения, и во внешнем облике. Достаточно специфический стиль», – делится своими впечатлениями от работы над лентой Патрик. К слову, практически все монстры, спроектированные Konami специально для фильма, ранее не появлялись ни в одной из частей игровой серии. Исключение составили лишь безликие медсестры из Silent Hill 2 и легендарный монстр Pyramidhead. Изначально разработчики не планировали включать в фильм

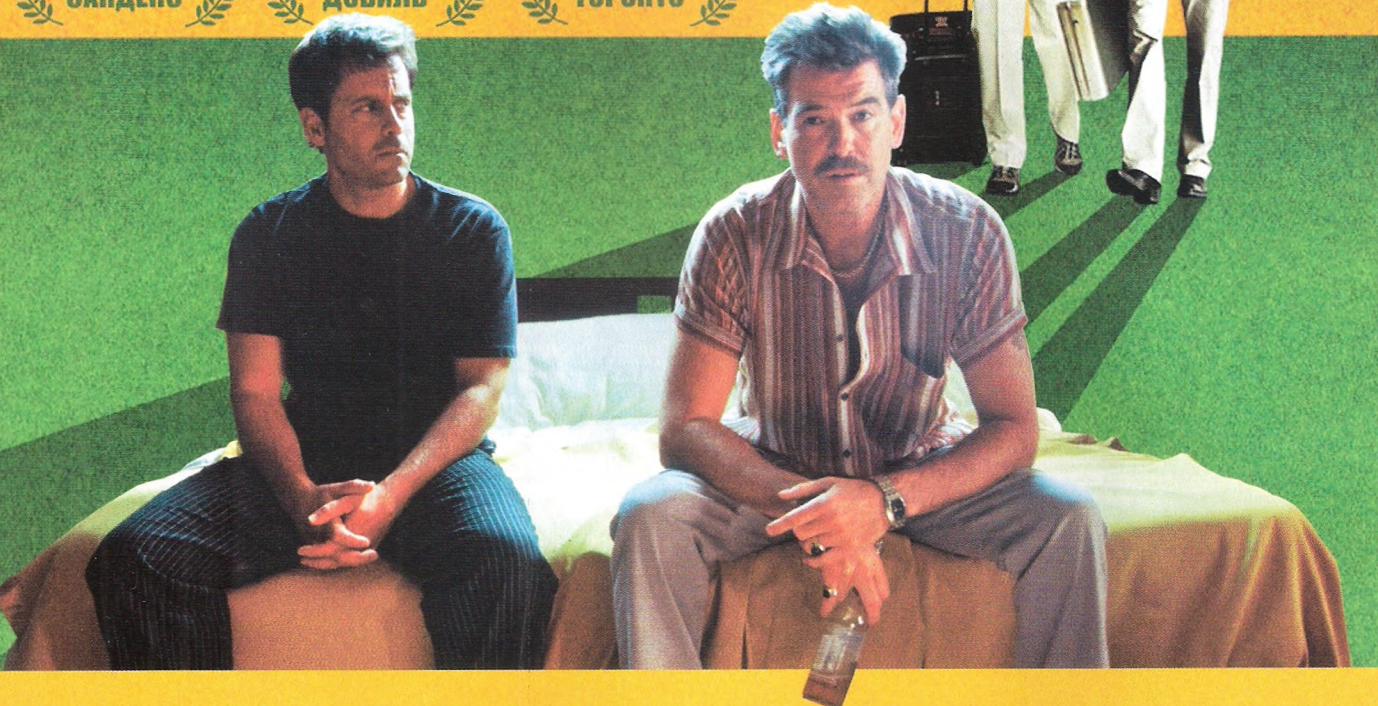
этих персонажей, но на их появлении в картине настоял режиссер.

Вероятность того, что Silent Hill в итоге будет представлять собой заунывное, непотребное зрелище категории B-movie, крайне мала. Ведь Кристоф Ганс всегда умел хорошо показать фильм. Сам же режиссер клянется, что снял мрачную и честную картину в духе европейских фильмов ужасов, в которых, как известно, пугает больше всего то, что показано полумраком или скрыто в неизвестности. Что ж, остается надеяться, что вскоре перед нами действительно предстанет страшный и зрелищный фильм. А в случае неудачи у нас останется неизменно прекрасный саундтрек, ведь все музыкальные композиции, использованные в фильме, принадлежат перу талантливого японского композитора Акиры Ямаоки.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru



матадор



# Когда быка берут не за рога

**Название:** «Матадор»

**Жанр:** как-бы-типа-вроде-почти-что комедия

**Н**азвание фильма (да-да, сейчас я усядусь на свою любимую кобылку), как обычно, говорит гораздо больше, чем того хотели бы сами создатели. Зритель с бесшабашной готовностью молодого бычка бросается головой вперед на белое полотно с живыми картинками при малейшем намеке на шутку, горя вполне понятным желанием хорошенько поржать – ведь

все к тому, казалось бы, располагает. Но «Матадор» с легкостью бывшего профессионала, слегка подразнив, раз за разом отпрыгивает в сторону, постоянно оставляя зрителя с выражением дурацкой недоулыбки на лице. Так что под конец из кинозала выходишь с неуловим ощущением рога-тости и хвостатости.

Тем не менее все ингредиенты нормальной чернушной комедии вроде бы присутствуют, и назвать фильм проваль-

ным мешает совесть, ну, или то маленькое серенькое, что я называю в себе этим красивым словом. Есть смешной персонаж Пирса Броснана – с пузиком, тоненькими ножками и вечно печальными глазами. А еще смешнее – его свежееотрошенные усы, которые выглядят так, будто ему кто-то здорово приложил по лицу старым ершиком для чистки моек и унитазов. Смешная идея фильма – злоключения киллера с кризисом среднего возраста. (Ну да, идея, конечно, старая, но еще без запашка.)

Смешной сюжет и отнюдь не смешной бюджет.

Резюмирую. Если оценивать фильм в баллах, то получится, пожалуй, не больше трех. А если в количестве ударов ремнем по мягкому месту режиссеру/сценаристу за провал потенциально неплохого фильма, то, наверное, существенно больше.

Так что если вам все-таки очень-очень хочется посмотреть, как нездорово живет киллерам, то лучше пересмотрите еще раз эти, как их там, «Девять ярдов», что ли.





журнал \*

**ДОМАШНИЙ**  
**КИНОТЕАТР**

главная премьера  
этой весны



\* В 2005 году ни один житель Украины не пострадал от падающего рояля при просмотре кино





# Зима бывает горячей!

## ДЖИНС Snow Show в Киеве



**Д**жинс продолжает знакомить свое Community с прогрессивными тенденциями мировой молодежной экстрим-культуры.

В Украине проходил небывалый по своим масштабам международный чемпионат по сноубордингу – «Джинс Snow Show», который стартовал 18 февраля во Львове и представлял собой соревнования в самых популярных сноубордических дисциплинах (Quarterpipe). Завершен он был 25 февраля в столице сноубордическим шоу-турниром Big Air.

**Quarterpipe** – это специальная снежная конструкция, которая состоит из разгонной горки и плоского транзита, переходящего по радиусу в вертикальную стенку. Райдер должен разогнаться, выполнить трюк и залететь назад. Но гораздо зрелищнее Big Air.

**Биг-Эйр** – это разновидность сноубордического фристайла (freestyle), в котором задача райдера (rider) состоит в выполнении сложного трюкового полета со специально-го трамплина. Этот зрелищный вид спорта уже покорила европейскую молодежь и теперь был представлен в Украине, чтобы впечатлить всех своей экстремальностью и впоследствии завоевать сердца многих поклонников экстремальных видов спорта.

В последнюю морозную субботу зимы в Киеве на территории НВЦ «Экспоцентра Украина» происходило зрелищное сноуборд-шоу – международный чемпионат по Биг-Эйр-сноубордингу (big air snowboarding)! Что же такое Биг-Эйр для экстремала? 200 тонн металла? 30 метров высоты? 100 метров длины? Нет, это все вместе плюс море адреналина, и даже еще гораздо круче!





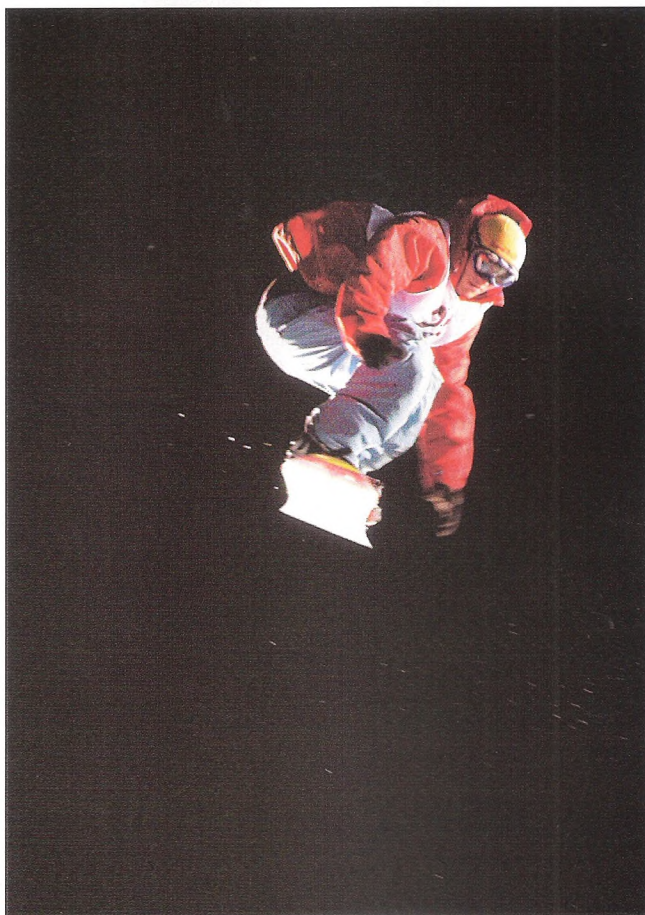
То, что Биг-Эйр – это зрелище не для слабовольных, стало ясно уже в течение первых минут квалификационных заездов. Конструкция трамплина потрясала своими размерами – высотой с 10-этажный дом, она возвышалась над головами зрителей, словно снежный великан. Трудно представить, сколько смелости и мужества потребовалось сноубордистам, чтобы просто стоять на вершине этого гиганта и смотреть вниз, не то что спускаться с него на скорости, а после – взлетать на несколько метров в воздух.

На протяжении нескольких часов лучшие райдеры из шести стран (Финляндии, Чехии, Польши, России, Белоруссии и, конечно же, Украины) потрясали многочисленных зрителей своим мастерством и мужеством, совершая сложные трюки в полете с трамплина небывалых размеров. В качестве судьи на соревнованиях был приглашен швейцарец Гвидо Ван Мил, известнейший в своем деле специалист.

Горячее действо сопровождалось прогрессивной музыкой в стиле панк, хардкор и прочим тяжеляком а-ля «Limp Bizkit», «Korn», «System of a down». Музыкальный нон-стоп экшен мощностью в 40 киловатт звука поддерживал надлежащую атмосферу экстремальности всего происходящего.

После техничного выполнения трюка райдерам необходимо было так же грамотно приземлиться, спустившись вниз к подножию трамплина. А с этим у многих (даже забугорных) райдеров были проблемы. К сожалению, то ли склон оказался жестковатым и недоста-

борьба развернулась уже между полуфиналистами, когда девять лучших райдеров (среди которых, к сожалению, украинских не было) сражались за выход в финал. Спортсмены из Польши, Чехии, Финляндии, России соревновались между собой, показывая, кто во что горазд. Сноубордистами были грамотно выполнены трюки различной сложности: вращения на 180, 360, 540, 720 градусов, «гребы» (grabs – захват края сноуборда, пока вы находитесь в воздухе), сальто вперед и назад (front и backflip)



точно ровным, то ли некоторым фристайлерам не доставало опыта, но неудачных приземлений поначалу было много. Но кто сказал, что сноубординг для слабаков? Даже после множественных неудачных приземлений райдеры вставали, снова поднимаясь вверх по склону, чтобы выполнить очередной зрелищный трюк.

Соревнования – есть соревнования, и первые места присуждались лишь тем, кто технично и четко выполнял наиболее тяжелые по сложности трюки. По-настоящему жаркая

и многие другие, каждый из которых требовал невероятного опыта, сноровки и мужества.

Под конец определились шесть фаворитов-финалистов, среди которых Марек Шиседек (Польша), Москвин Андрей (Россия, Москва), Мартин Черник (Чехия), Костин Георгий (Россия, Санкт-Петербург), Хеппу Пеннети (Финляндия) и Ястребков Петр (Россия, Москва).

Каждому райдеру были даны три попытки на то, чтобы показать свой наилучший результат. Каждую из попыток судья оценивал за технику и красоту выполнения трюков – итоговая оценка шла по самой лучшей из трех попыток каждого из фристайлеров. И вновь профессионалы взлетают под самый купол ночных небес. На этот раз обошлось без падений, и соколы-райдеры брали каждый свою высоту и в результате этой зрелищной борьбы первое место заслуженно досталась Хеппу Пеннети (Финляндия), второе место завоевал Костин Георгий (Россия, Санкт-Петербург) и третье – Ястребков Петр (Россия, Москва).

Несмотря на то что украинские райдеры не завоевали в этот день призовых мест, необходимо отметить напористость, смелость и мужество, с которыми наши райдеры держались на склоне. Итак, лучшие из лучших определены, призы розданы, публика в восторге. Экстремальная лавина сделала свое дело – это был потрясающий шоу-контекст, который никого не оставил равнодушным.

*Delirium*





# Ежегодный конкурс молодых программистов

**С** 1 по 3 марта 2006 года в Киеве в рамках Недели всеукраинских и международных научно-образовательных проектов «Украина-Европа-Мир – 2006» прошел V Всеукраинский чемпионат по Информационным технологиям «Экософт-2006» при поддержке Международного научно-учебного центра информационных технологий и систем НАНУ и Государственного Департамента интеллектуальной собственности Министерства образования и науки Украины. Генеральным координатором Чемпионата стала корпорация «Инком».

Неделя проектов была организована Министерством образования и науки Украины совместно с Национальным эколого-натуралистическим



центром ученической молодежи и проходила с 1 по 5 марта. Целью ежегодного конкурса «Экософт-2006» является всесторонняя поддержка молодых талантов, содействие модернизации содержания научно-исследовательской, поисковой, экспериментальной и практической деятельности учащейся

молодежи, внедрение инновационных образовательных методов и интернет-технологий в учебных заведениях, интеграция отечественного образования и науки в европейское и мировое образовательное пространство.

В «Экософте-2006» приняли участие ученики школ, воспи-

танники внешкольных учебных заведений, студенты профессионально-технических училищ и вузов, а также аспиранты и молодые специалисты. На Чемпионате были представлены решения в соответствии с делением рабочих мест по категориям; публичные визуальные представления презентаций на авторские разработки. Работы участников делились на группы в соответствии с уровнем образования их авторов, а также по категории аппаратных и программных средств. Победители были награждены дипломами и призами от спонсоров. Кроме того, победители из числа старшеклассников получили право на участие во Всеукраинском конкурсе «Интел-Эко-Украина – 2006» – Национальном этапе Международного конкурса Intel ISEF 2006.

## Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

### Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте  
доставочную карточку  
и копию чека об оплате  
по адресу: ООО «Декабрь»,  
пр. Победы, 53, г. Киев,  
03680

3. Если есть вопросы, звони:  
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0		
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0		
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0		
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0		
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0		
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0		
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0		
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0		
Да!	Спецвыпуск № 2 «Читы и коды»				11,0		
Да!	Спецвыпуск № 3 «Все об RPG»				11,0		
Да!	Спецвыпуск № 4 «Читы и коды»				11,0		
ИТОГО							

На диске  
«ШПИЛЬ!» №4  
вы найдете:

### Demo

- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

### Патчи

- Серьезный Сэм II v.2.068
- Star Wars: Battlefront II v.1.1
- Star Wars: Empire at War v.1.02
- Black&White II v.1.2

### Видео

- Mass Effect
- Tomb Rider – Legend
- Paraworld

Игровые обои

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_









просто  
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

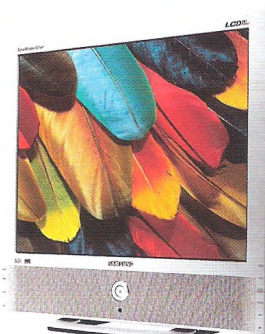
Лише уяви...

Багатство можливостей розширює погляд

Нові мультимедійні монітори Samsung 931MP/932MP, окрім якісної роботи, пропонують безліч варіантів для відпочинку із незмінним задоволенням.

Функція **MagicTuner** забезпечує телевізійний сигнал надзвичайної чіткості у будь-якому форматі та дозволяє монітору працювати автономно, без підключення до комп'ютера.

Завдяки функції **MagicBright<sup>2</sup>** користувач має можливість здійснювати точне настроювання яскравості й насиченості кольорів за власним смаком.



SyncMaster 931MP/932MP

МТІ (044) 4583434  
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)  
Алгірі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303  
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

SAMSUNG